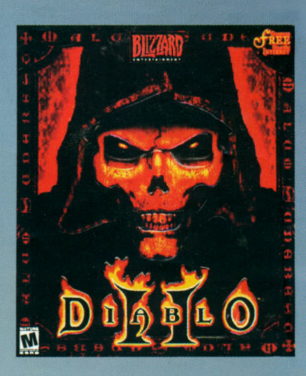


EDICION ARGENTINA
2CD!
XTREME PC
LA REVISTA ARGENTINA ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
SEPTIEMBRE 2000 • $7,90
URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222
AÑO 3 • NUMERO 35
2 CD-ROM!
EN LOS CD DE ESTE MES:
Age of Empires II: The Conquerors, Sanity, Heavy Metal, Return of the Incredible Machine, y muchos más!
Herramientas: Sonique 1.63, RealPlayer 7.0 y más!
Rocket Arena 3 completo, Nox Quest y todo lo nuevo!
Desde París en un reportaje exclusivo
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
PREVIEWS: Black & White, Stupid Invaders, Combat Flight Simulator 2, Wizards & Warriors y más!
REVIEWS: Heavy Metal F.A.K.K. 2 KISS Psycho Circus, Age of Empires II: The Conquerors Expansion y más!
GRAND PRIX 3 analizado a fondo.
STAR TREK: Todas las cosas buenas
LOS IRROMPIBLES visitan el Lejano Oeste!
INTERNET: Odigo y MSN Messenger Service 3.0
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 0329-5222
¡ALUCINANTE! LA SOLUCION COMPLETA DE ICEWIND DALE Y LOS MEJORES CONSEJOS PARA GROUND CONTROL

EN OFERTA

envío gratis

En Diablo II, a través de cinco fantásticos personajes, los jugadores exploran un mundo lleno de tinieblas, donde proliferan los villanos más sanguinarios del planeta.





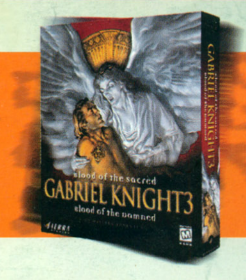
Half-Life Game of the Year Edition

Más de 40 publicaciones le han dado el premio "Game of the Year" a Half-Life. Esta nueva versión incluye: Team Fortress Classic, modelos para diversos jugadores y mapas, teconología mejorada y todas las características originales del primer Half Life.

Homeworld

Sierra Studios presenta con orgullo Homeworld, la nueva dimensión en combate espacial. Estrenada por Vancouver B.C.-base de Relic Entertainment-, esta sublime propuesta combina géneros ya existentes para crear una experiencia totalmente nueva en juegos de ordenador. Homeworld -un paso adelante en el juego y la tecnología- presenta simultáneamente gráficos de calidad cinemática, asombrosos efectos especiales, naves brillantemente detalladas y una interfaz innovadora.





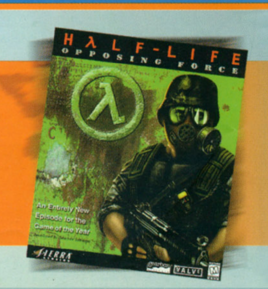
Gabriel Knight III

El best-selling de las series de aventuras está de vuelta con una venganza. Escrita por la diseñadora de juegos Jane Jansen, la continuación al "Juego del Año 1997" y "Juego de Aventura del Año 1996 " (PC Gamer), es una historia de misterio que dejará a los devotos de Gabriel Knight y a los nuevos jugadores ávidos de nuevas entregas.

Half Life Opposing Force

Half-Life ha sido elegido "Juego del año" por más de 40 publicaciones, y nombrado "El mejor juego de acción en 3D jamás realizado" por la revista PC Gamer.

Ahora hay un nuevo episodio para el juego del año: Half-Life: Opposing Force. Con nueva tecnología y acción visceral, Opposing Force lo lleva a la facilidad de investigación Black Mesa como un especialista militar que debe eliminar a Gordon Freeman.



ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

¡Desde Francia en un reportaje exclusivo te contamos todo sobre la continuación de la saga de terror más esperada del año!

Pág. 20

EDITORIAL

A medida que el mundo de las comunicaciones se expande más gente se encuentra en condiciones de acceder a Internet. La comunidad de jugadores crece sin parar y es natural que demande maneras efectivas de relacionarse. Las nuevas tecnologías llegaron para satisfacer esa demanda. La mensajería instantánea es en estos momentos un boom en todo el planeta. La popularidad de utilitarios como ICQ, Netmeeting, Odigo, MSN Messenger Service y otros ha posibilitado una Internet distinta, más amigable y global. Miles de jugadores se conectan a la red, buscan a sus amigos conectados gracias a estos maravillosos programas, acuerdan jugar y se lanzan a divertirse en cuestión de minutos, algo que hace años hubiera consumido mucho más tiempo y dinero.
Si bien ya no resulta problemático encontrarse en la red e intercambiar mensajes al instante, algo que todavía estaba verde era la posibilidad de comunicarse por voz durante una partida con amigos remotos. La voz es importante para coordinar movimientos en un equipo de jugadores, para retarse a duelo y para gritar luego de un tanto y que nuestra alegría se escuche en el otro lado del mundo.
Es con este fin que Sidewinder Game Voice llega al mercado, intentando perfeccionar una tecnología que otros desarrolladores ya han implementado con resultados dispares. Game Voice tiene la capacidad de transmitir nuestra voz al mismo tiempo que los datos que intercambian constantemente las máquinas clientes con el servidor de un juego. Y lo más importante es que puede hacerlo casi sin afectar el rendimiento global de la partida. En nuestra sección de Hardware encontrarán un informe más a fondo de esta sensacional utilidad, junto a una versión de prueba de Game Voice en nuestros XCD. En Conexión Xtreme podrán enterarse de las nuevas posibilidades que ofrecen otros dos programas que se están convirtiendo en los preferidos de mucha gente: Odigo y MSN Messenger Service. ¡Vamos, a no quedarse afuera, que el futuro ya está aquí!
Por otra parte, en este número encontrarán varias novedades, como siempre. Hemos inaugurado una nueva columna para los fanas de los juegos de estrategia y tenemos varios temas interesantes para aquellos que no disponen de una súper máquina para jugar a los últimos títulos del mercado. Todavía hay formas de divertirse sin gastar tanto, que no les quepa duda.
Ah, quedan avisados que este mes no tenemos El Lado Bizarro porque, oh sorpresa, no hubo juegos para torturar a Santiago... qué lástima.
Además, escuchen, ¡ya tenemos al ganador del mini concurso del monito! Como recordarán, el mes pasado dijimos que le teníamos reservada una sorpresa al primero de ustedes que encontrara al macaco Jojo Jr. en la revista y nos enviara la respuesta correcta. ¡Pues bien, en nuestra sección de News tienen al afortunado, futuro poseedor de un hermoooso original de *Escape from Monkey Island!* Envidiable.
¡Hasta el mes que viene, y Feliz Primavera!

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

SEPTIEMBRE 2000

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Alberto Esteves

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

CABALLOS SALVAJES

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Máximo Frias, Pablo Benveniste, Rodrigo Peláez, Mario Marincovich, Maximiliano Ferzzola, Rodolfo A. Laborde, Pedro F. Hegoburu, Diego Vitorero

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mariano Firpo, Pablo Balut, César Isola Isart, Sebastián Riveros, Fernando M. Coun, Erica Núñez Boess, Leonardo Panthou, Juan Ortelli, Gian, Marcelo Manfredi

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

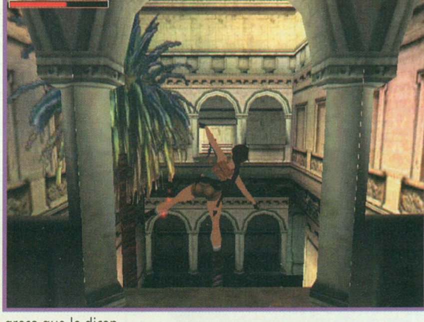
XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial Power Play®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Tomb Raider: Chronicles

Hace cinco años comenzó un fenómeno llamado Tomb Raider. No hubo nadie que se salvara de enamorarse de esta *femme fatale* llamada Lara Croft. Y cuando todo indicaba que la arqueóloga había muerto en su última aventura... ¡la cosa parece confirmarse! Porque, a pesar de esta continuación, que se va a llamar Tomb Raider: Chronicles, no sabemos nada de lo acontecido luego de "The Last Revelation". ¿Por qué? Bueno, escuchen esto: pasado un tiempo de la desaparición de Lara, sus familiares y amigos más cercanos se juntan para honrar su memoria. Estas personas recuerdan otras aventuras de Lara, que no pudimos ver, y cada vez que lo hagan nosotros seremos transportados al recuerdo en cuestión para jugarlo. Por ejemplo, visitaremos la antigua Roma, una base submarina rusa, un edificio de alta tecnología y una isla perdida, ésta última cuando Lara apenas era una púber.



En realidad, por lo que pudimos ver, la saga poco a cambiado. Chronicles usa el mismo engine 3D que The Last Revelation, con el acostumbrado añadido de nuevos movimientos para Larita. Esta vez podrá hacer piruetas en barras paralelas, luchar cuerpo a cuerpo y caminar por la cuerda floja. Yeah! Una mina peligrosa que le dicen.

Además, los niveles de esta nueva parte de la serie harán hincapié en la importancia de pasar desapercibido ante los enemigos, evitar alarmas y usar la nueva habilidad de lucha cuerpo a cuerpo para despachar a los guardias en silencio y sin alertar al resto (bah, al mejor estilo Thief o Metal Gear Solid, de pronta aparición). Todo suena como que no habrá grandes cambios en la saga, pero los directivos de Core Design se vieron forzados a cerrar de esta manera una etapa, limpiando las impurezas de la historia para comenzar la verdadera revolución dentro del mundo de Tomb Raider. Adrian Smith, Director de Core Design, ya adelantó el nombre tentativo del próximo juego de Lara, luego de Chronicles, por supuesto, que provocará, asegura, un "shock" en los fanáticos del género de acción y en los amantes secretos de Lara. Tomb Raider: The Next Generation verá luz las últimas semanas de 2001 y podrá ser actualizado vía Internet cada cuatro meses. Pero para los que no puedan esperar, Tomb Raider: Chronicles estará disponible en los locales del rubro el 26 de Noviembre. ¡Vamos Lara todavía!



J.C. revela detalles del nuevo Doom

En la convención QuakeCon, Carmack se despachó a gusto revelando detalles del Doom por caer. El juego, si bien presentaría soporte Multiplayer, definitivamente enfatizará en el modo de un sólo jugador. De todas maneras habrá un modo Quest, en el que un grupo de jugadores podrá avasallar las hordas infernales ayudándose mutuamente. Carmack aseguró que uno de los aspectos que más le interesan es la historia. Y, a pesar de lo que pueda pensar id, no usará el engine de Quake III: Arena sino que será un engine completamente nuevo. El inminente Doom presentará un editor mucho más fácil de usar. Carmack dice: "realmente opino que es benéfico que la comunidad tenga herramientas con el juego". Doom saldrá primero para PC, posiblemente pase por X-Box y mucho tiempo después aparezca para Dreamcast y PlayStation2.

Throne of Darkness

El equipo de Diablo se encuentra ocupadísimo en el desarrollo de un título que mezclaría la interface de Diablo con una ambientación Feudal Japonés-Fantástica. Esta vez, los jugadores manejarán un grupo de cuatro samurais que deberán derrotar nada menos que al Dios de la Guerra. Blizzard pretende que el juego también presente un sistema táctico que aproveche la cantidad de personajes que podamos controlar.

Actualmente, a Throne of Darkness le queda un largo período de desarrollo ya que llegará en Otoño de 2001. ¡Falta mucho!



LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC



Maximiliano Ferzzola

Alias: MadMax, Semental, Genio, Idolo, Demente... pero ustedes pueden llamarme Dios.
Sexo: Si sos mujer... ¡cuando quieras!
Edad: 21 años de genialidad
Géneros preferidos: RPG, Estrategia y Survival Horror.
Clásicos favoritos: Eye of the Beholder, Ultima Underworld, Heroes of the Might and Magic y Silent Hill.
Música: ¡Heavy Metal! Yeah... También Tango, Música Clásica, Blues, Jazz y Opera.
Hobbies: Escribir/leer filosofía barata y cuentos de terror. Practicar las posiciones del Kamasutra. Cine, teatro.
Lo que ama: A ella, a mí y a la gente con ideales y pasiones. El café y el Heavy Metal. Las utopías y la Libertad. Las espadas, los mitos y el Medioevo. La cultura Escocesa.
Lo que odia: Al derrotista y al conformista. Lo convencional. La Cumbia. A los chetos y a la moda.

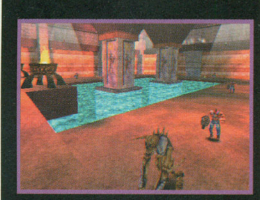
noticias de último momento

Serious Sam sería distribuido por G.o.D.

Serious Sam, a pesar de las demoras, ya consiguió un distribuidor en el mundo.

Mucho revuelo causó la noticia de la inminente salida de este juego de acción en primera persona, pero el problema hasta hace poco era que sus creadores no podían conseguir alguna empresa que lo distribuyera, hasta que Gathering of Developers vino al rescate.

Roman Ribaric, uno de los miembros del equipo de desarrollo de Serious Sam, se mostró muy entusiasmado por la iniciativa de G.o.D. ya que confían en que la agencia hará un buen trabajo. El juego en cuestión estará disponible a principios de 2001.



Star Trek Deep Space 9: The Fallen, con fecha confirmada

La fecha de salida de este nuevo juego basado en la serie Deep Space Nine, de la saga Star Trek, sería el 26 de octubre de 2000. Star Trek DS9: The Fallen es una aventura en 3D y en tercera persona que presentará 30 misiones para cada una de las cuatro diferentes razas predominantes en la serie, Federación, Klingon, Cardasianos y Jem'Hadar. El juego en cuestión presenta las voces originales de los actores de la serie. ¡Más buenas noticias para los trekkers!

lanzamientos nacionales

una completa reseña de los títulos próximos a salir en nuestro país

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
I-War Defiance	Estratégicos	Infogrames	Tele Opción
Klingon Academy	Simuladores	Interplay	Tele Opción
Soulbringer	Aventuras / RPG	Interplay	Edusoft
Die Hard Trilogy 2	Acción / Arcades	Fox Interactive	Microbyte
Ground Control	Estratégicos	Sierra Studios	GTC Ribbon
Alien Nations	Estratégicos	Friendware	Centro Mail
Midtown Madness 2	Acción / Arcades	Microsoft	Microsoft
Imperium Galactica II	Estratégicos	GT Interactive	Edusoft
Tzar	Estratégicos	FX Interactive	Centro Mail
Rally Masters	Simuladores	Infogrames	Edusoft
Icewind Dale	Aventuras / RPG	Interplay	Edusoft
MDK 2	Acción / Arcades	Interplay	Edusoft
Pizza Sindicate	Estratégicos	Infogrames	Edusoft

6 cortitas

Dungeon Keeper 3 cancelado

Parece ser que Bullfrog, la empresa con base en Inglaterra prefiere dedicarse de lleno a otros proyectos, para ser más específicos, en algunos títulos para la nueva consola de Sony. Si bien se dijo que por el momento no piensan seguir haciendo continuaciones de Dungeon Keeper, no se negó la posibilidad de que en algún momento continúen con el desarrollo de una tercera parte del juego antes mencionado. Recordemos que la serie se destacó por su diseño innovador y su humor negro.

Más información sobre Warzone



El producto está basado en el juego de mesa con miniaturas, éste basado a su vez en el universo de Mutant Chronicles. Ideado tanto para PC como para las consolas de última generación, Warzone ubica al jugador en un futuro donde los seres humanos abandonan la tierra y pelean a muerte por los escasos recursos que pueden llegar a brindar otros planetas. Los jugadores tendrán la posibilidad de elegir entre una amplia variedad de tropas, algunas de ellas ideales para combatir en lugares bajo techo y otras especializadas para combatir a cielo abierto y a grandes distancias (como sería el caso de francotiradores, entre muchos otros). Warzone está siendo construido con un engine propio de nombre Valpurgius 3D. El juego estaría listo a partir de mediados del año próximo.

Procesador de 1.13 GHz ya en venta

El procesador Pentium III de 1.13 GHz ya se encuentra disponible, en los EE.UU., al precio de 990 dólares por unidad. Bill Siu, vicepresidente de Intel Architecture, dijo: "El procesador Pentium III ha alcanzado un nuevo nivel de performance con los 1.13 GHz, proponiendo a los usuarios tener la PC más rápida del mundo. Los usuarios de PC podrán navegar por la Web con una performance pocas veces vista", concluyó. Vean nuestro informe en Hardware.

Se acaba de anunciar el juego de Ozzy Osbourne

IRock, un estudio nóvel en el desarrollo de juegos, acaba de anunciar que su primer proyecto sería un shooter 3D (al estilo Quake) basado en el mundo gótico de Ozzy Osbourne. El juego presentará un engine nuevo de última generación, un guión más que absorbente y, como no podía ser de otra manera, el heavy rabioso del Abuelo del Metal. El juego saldría a mediados o fines de 2001 (aunque nunca se sabe con estas cosas) para PC y PS2.

Half-Life Platinum Edition en camino

Sucederá a fines de este año y aunque aún no se dio ningún dato acerca del precio final al que se venderá, sí se sabe que el pack constará de: Half-Life Game of the Year Edition, una guía del juego original, Opposing Force, Team Fortress Classic y una colección de los mejores mods hechos hasta el momento. Una gran oportunidad para que todos aquellos que todavía no tienen nada de la exitosísima saga de Valve los consigan de una buena vez y con todos los chiches. Los fanáticos estarán chochos pero... ¿para cuándo Half-Life 2?



¿Eidos consiguió los derechos de Thief?

Corre el rumor de que Eidos, los chicos de Lara, se hicieron con la franquicia del popular juego de Looking Glass, que desgraciadamente cerró sus puertas hace poco tiempo atrás. También se dice (son sólo rumores) que la tercera parte de Thief ya está siendo desarrollada por Ion Storm, la misma compañía que nos trajo una alegría (Deus Ex) y una tristeza (Daikatana).
Lo extraño es que hasta no hace mucho se comentaba también que Eidos tenía problemas financieros bastante importantes y se hablaba de la posibilidad de venderse a otra compañía. ¿Quién los entiende?

xtremecd

XCD 1

DEMOS
Age of Empires II: The Conquerors Expansion
Airfix Dogfighter
Clusterball
Heavy Metal F.A.K.K.2
NASCAR Heat
Return of the Incredible Machine: Contraptions
Sanity
Star Trek Deep Space 9: The Fallen
Team Fortress 1.5

PATCHES
Apache Havoc 1.1e
Combat Mission 1.03
Evolva 1.2.944
Grand Prix World 1.01b
Half-Life Opposing Force CTF 1.1.0.1
Icewind Dale 1.06
KISS Psycho Circus
Klingon Academy 1.01
MDK 2 (varios)
Rally Masters 3.0
Submarine Titans
Terminus 1.6

HERRAMIENTAS
Apple Quicktime 4.0
Sonique 1.63
Windows Media Player 7.0
Winzip 8.0

ADD-ONS
Deus Ex (misión extra para el demo)
Porsche 928 GTS para NFS: Porsche 2000
Q3A Point Release 1.17
Rocket Arena 3 1.0
Rocket Arena 3 Server

VIDEOS
American McGee´s Alice
Mechwarrior 4: Vengeance
Myst III: Exhile

EXTRAS
Sonique: 25 skins espectaculares.
Wallpapers y salvapantallas: Alone in the Dark, Conquest y X-Men
Kyodai Mahjongg

XCD 2

DEMOS
Arabian Nights
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr
Rubgy 2001
Stupid Invaders
Tony Hawk´s Pro Skater 2

EXTRAS
Wallpapers y Salvapantallas de American McGee´s Alice, Myst 3: Exhile y otros
Panic! Volcano
Disasteroids 3D
WinFrotz: Aventuras Conversacionales
VGA Planets: software y manuales
JacKSoN versus Xaero en Q3tourney6 ¡en Nightmare!
Indice XPC

PATCHES
Diablo II v1.03
Dogs of War 1.03
Heavy Metal F.A.K.K.2 1.01
Nox 1.2
Nox Quest 1.2
Rollcage Stage II 1.0c
Unreal Tournament 428
Warlords Battlecry 1.01
PGA Championship Golf 2000 v3.1.15.0

HERRAMIENTAS
Los drivers más recientes para 3dfx, nVIDIA, Savage4 y Viper II
DirectX 7.0a
GameSpy Arcade v1.0 Beta
MS Sidewinder GameVoice Share
MSN Messenger Service 3.0
MusicMatch Jukebox 5.1
RealPlayer v7.0 Basic
Spam Buster
SpeedNet v4.1
TweakUI para Windows 98
Webshots

ADD-ONS
Quake III Arena: Jailbreak
Quake III Arena: Capture the Flag Classic
Quake III Arena: Miras y skins.
The Sims: Skins nuevos.

VIDEOS
Freelancer
Rainbow Six: Covert Ops Essentials
Tribes II: Blood Eagle
NukeTV Segunda Emisión (trailer)
Alone in the Dark: The N. Nightmare

Jojo Jr., mono escurridizo

Como recordarán nuestros lectores más despiertos, en la editorial del mes pasado prometimos que al primero en enviarnos un mail con la ubicación exacta dentro de la revista del monito Jojo Jr. (presunto vástago del mono Jojo que vimos en The Secret of Monkey Island) le tendríamos reservada una sorpresita. ¡Pues bien! El primero en dar con el macaco fue... ¡tátáaaan..! EMILIANO EUSEBIO, quien se ha hecho el futuro acreedor de un hermoso original de Escape From Monkey Island. ¡Felicitaciones, Emiliano! Apenas recibamos la caja conteniendo el juego, te vamos a mandar un mail así te venís a la redacción a retirarlo (o te lo mandamos por correo, vos decidís).

Para los demás que acertaron la respuesta les decimos un simple: "¡Gracias, sigan participando!" y a los que no, les contamos que Jojo Jr. está en la página 27, en la foto del medio. Antes que protesten, nótese que en la editorial pusimos que busquen un monito "parecido" al de la muestra. En ningún momento dijimos "igual" al de la muestra. ¿Qué tal, eh? ¿Qué color era el caballo blanco de San Martín? En cuanto a la identidad del Ninja inmortal de Nuke, ni nosotros mismos estamos seguros. Sospechamos de uno... pero no hay pruebas, y encima la cosa se está complicando.



FE DE ERRATAS

Debido al consumo excesivo de grog, nuestro amigo Durgan se confundió y puso en la nota especial de Escape From Monkey Island que la búsqueda del Big Woop fue en The Secret of Monkey Island, cuando todos sabemos que fue en LeChuck´s Revenge. Actualmente, Durgan se encuentra amordazado y a oscuras en el sótano de la editorial, alimentado sólo con bananas y escuchando sin parar a los Backstreet Boys.

fechas de salidas

American McGee's Alice	Rogue / EA	Fines de 2000
Anachronox	Eidos	Otoño 2000
Arcanum	Troika Games / Sierra	Primavera 2000
Baldur´s Gate II: S. of Amn	Bioware / Interplay	Invierno 2000
Battle Isle: The Andosia War	Blue Byte	Octubre 2000
Black & White	LionHead / EA	Otoño 2000

Clive Barker's Undying
Compañía / Distribución:
EA
Fecha de Salida:
Octubre 2000

Blair Witch Project	G.o.D	Invierno 2000
Comanche 4	Novalogic	Otoño 2000
Comanche vs Hokum	Empire Interactive	Otoño 2000
C & C: Red Alert 2	Westwood / EA	Verano 2001
Commandos 2	Pyro Studios / Eidos	Primavera 2000



Combat Flight Simulator 2!
Compañía / Distribución:
Microsoft
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Crimson Skies	Microsoft	Otoño 2000
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Otoño 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?
Echelon	Bethesda	Verano 2000
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	THQ	Invierno 2000

Hitman: Codename 47
Compañía / Distribución:
Eidos
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Esc. from Monkey Island	LucasArts	Fines de 2000
FIFA 2001	EA	Octubre 2000
Freelancer	Microsoft	Fines de 2000
Giants: Citizen Kabuto	Interplay	Verano 2000
Good & Evil	GT Interactive	Invierno 2000

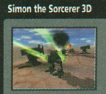


I'm Going In
Compañía / Distribución:
Eidos / GTC
Fecha de Salida:
Invierno 2000

Homeworld: Cataclysm	Relic / Sierra Studios	Sept. 2000
Loose Cannon	Microsoft	Otoño 2000
Max Payne	G.o.D.	Fines del 2000
MechCommander 2	Microsoft	Invierno 2000
SimMars	Maxis / EA	Primavera 2000

Need for Speed: M. City
Compañía / Distribución:
EA
Fecha de Salida:
Septiembre 2000

Neverwinter Nights	Interplay	Fines de 2000
Pool of Radiance II	SSI	Fines de 2000
Pretorians	Eidos / GTC	Verano 2000
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Fines de 2000
Simon the Sorcerer 3D	Southpeak Interactive	Otoño 2000



Mechwarrior 4
Compañía / Distribución:
Microsoft
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Star Trek Voyager: E. Force	Activision	Otoño 2000
Star Wars Ep. I: Obi-Wan	LucasArts	Primavera 2000
Starship Troopers	Microprose	Sept. 2000
The Sims: Livin' Large Exp.	Maxis	Sept. 2000
Wizardry VIII	Sir-Tech	Verano 2001

Tribes 2
Compañía / Distribución:
Sierra Studios
Fecha de Salida:
Otoño 2000



Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games
FECHA DE SALIDA: Septiembre 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Deportes

Microsoft Golf 2001 Edition

O cómo llevar a nuestras PC el olor a césped recién cortado

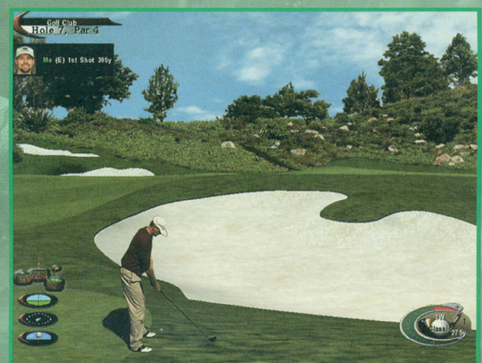
Por Martín Varsano

Este discurso puede sonar viejo, pero es una realidad: Año tras año, las compañías insisten en poner a la venta nuevas versiones de sus clásicos, incorporando toda clase de opciones para justificar la compra de los "innovadores" productos, que en muchas oportunidades no son más que un ligero "lifting" de lo que solíamos jugar 12 meses atrás. En el caso de los deportes, esto es aún más evidente... Por ese motivo nos alegramos al recibir la beta de Microsoft Golf 2001 Edition (de ahora en más MG2001), ya que pudimos comprobar que Microsoft va a poner a la venta en poco tiempo más un juego de golf que va a hacer las delicias de los amantes de este deporte, y que va mucho más allá de unos retoques sin demasiado sentido...

¿Estás viendo ESPN en la PC?

En la era del apogeo de las computadoras personales, cada vez más poderosas, muchos títulos se empiezan a ver de una manera muy similar a lo que diariamente pasan por los canales de cable. Este es el caso de MG2001, que con un novedoso engine brinda una calidad gráfica realmente indiscutible. Para más pruebas pueden remitirse a las fotos que acompañan esta nota.

Como en todos los productos del género, los escenarios están íntegramente generados en 3D, mientras que los otros objetos que se pueden ver en las canchas (árboles, casas, etc.) son sprites 2D. En otras ocasiones la diferencia entre lo 3D y 2D era evidente.



Esto ha quedado en el pasado con MG2001, ya que todos los objetos han sido generados con la técnica de "anti-aliasing" en 24 bits, por lo que el resultado tiene una calidad fotorrealista que seguramente muchos disfrutarán. Si van a poner el juego en 1024x768 vayan preparando el babero con la cara de Tiger Woods...

Por el otro lado, Microsoft ha incorporado una nueva técnica de captura de movimientos para los golfistas, por lo que éstos son más suaves. Esta nueva técnica también ayuda a generar mejores efectos de luces ambientales.

Nuestra propia canchita

Todo lo mencionado anteriormente, y la presencia de estrellas como Arnold Palmer y Sergio García, pueden ser razones suficientes para que muchos de nuestros lectores estén sacando los palos del armario. ¡No se pongan los zapatos que aún queda más para contarles! Si las siete canchas que incorpora el juego no les parecen suficiente desafío, MG2001 incluirá el diseñador de canchas que los mismísimos programadores utilizaron para generar las siete maravillas, por lo que sólo necesitaremos un poco de paciencia para crear en poco tiempo nuestro club privado de golf, con la posibilidad de importar nuestros propios árboles, como para sentirnos en casa... Ahora sí, no pongan el limonero del parque en el green del hoyo 9, porque queda poco elegante... Ustedes saben cómo es esto del golf.

¿Ahora sí piensan que Microsoft Golf 2001 Edition tiene todo para ser uno de los grandes juegos de golf de este año? Yo no estaba demasiado convencido (mentira), hasta que me enteré que Bill ofrecerá a todos los poseedores de este maravilloso título la posibilidad de enfrentarse en línea, por Internet, en el VGA Tour, en donde habrá para los ganadores premios de hasta 100.000 dólares.

Tal vez haya exagerado un poco con eso del olor a césped recién cortado... Aunque pensándolo bien, podría cambiar el subtítulo a "o cómo llevar a nuestras PC el olor a dinero (que también es verde, por cierto) recién contado..."

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Eidos Interactive
INTERNET: www.eidos.com
FECHA DE SALIDA: Septiembre 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Deportes

Sydney 2000

¡Que comience el espectáculo!

Por Diego Vitorero

El próximo 15 de Septiembre será la fecha inaugural de los juegos olímpicos de Sydney 2000. Particularmente, como se habrán dado cuenta, amo los deportes, y espero no perderme nada del evento deportivo más importante del año. Y para aquellos que sólo quieran saber qué se siente ser un súper atleta, Eidos pone en nuestras máquinas un juego que promete mucho, más de lo que todos nos imaginamos.

S2K tendrá doce pruebas atléticas: 100 m. llanos, 110 m. con vallas, tiro del martillo, jabalina, salto en alto, triple salto, 100 m. libres de natación, ciclismo, tiro al plato, levantamiento de pesas, saltos ornamentales y slalom con kayak. Quizá nos gustaría ver algunas más como salto en largo o los 1500 m, pero no cabe duda que las elegidas ofrecen una gran variedad, para que el paso de una a otra resulte todo un desafío. Eidos prometió que todas las pruebas asumirán el mismo grado de importancia. El diseño ofrecerá modelos de los competidores en alta resolución y con un alto nivel gráfico, y la conocidísima tecnología Motion Capture basada en auténticos atletas le dará detalles jamás vistos en un juego de olimpíadas; según se comenta, será ampliamente mejor que PC Atletismo 2000. Algo para tener muy en cuenta es que Eidos llegó a un acuerdo con International Sports Multimedia para producir en los siguientes seis años juegos basados en la licencia de los Juegos Olímpicos, propiedad del Comité Olímpico Internacional. Esto implica que tendremos juegos de este tipo para rato, y seguramente los próximos en ver la luz serán Salt Lake City 2002 y Atenas 2004.





¿Querés ser un atleta virtual?

S2K dispondrá de un modo de entrenamiento y gimnasio virtual, en donde podremos entrenar antes de las competencias. En este modo contaremos con instructores que nos ayudarán a especializarnos y pulir las técnicas de las pruebas a disputar. Los instructores, representados por medio de voces y texto en pantalla, nos someterán a duras pruebas físicas y nos harán competir contra otros atletas, y así mejorar el rendimiento en cada una de las especialidades.

Además de jugar en Multiplayer o Arcade, habrá otro más importante: el modo Olímpico, en donde podremos controlar a doce atletas distintos, cada uno especializado en una modalidad deportiva determinada, quienes tendrán que ir pasando por todos los procesos de calificaciones y pruebas reales para llegar a la final que les otorgue o no una medalla.

Nuestro guía nos llevará a mejorar las características de cada deportista, fundamentalmente en lo que se refiere a fuerza, energía, habilidad y moral.

En el momento que la revista que tienen en sus manos estaba en la imprenta, Eidos lanzó al mercado su tan prometedora producción. Para el próximo número de XPC tendrán la Review de un juego que, por lo menos para muchos de nosotros en la editorial, seguramente se hará merecedor de una medalla como juego deportivo del año 2000. Así que mientras esperan para saber que pasó con Sydney 2000, les aconsejamos que se vayan poniendo las zapatillas y salgan a correr un rato. ¡Van a tener que entrenar muy duro para convertirse en los nuevos ciber atletas!

FICHA TECNICA

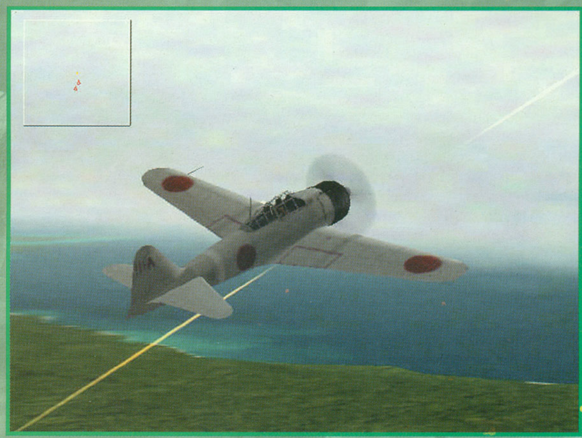
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft Corporation
INTERNET: www.microsoft.com/games/combatfs
FECHA DE SALIDA: Mediados de Septiembre de 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

Microsoft Combat Flight Simulator 2

El teatro de operaciones del Pacífico

Por Durgan A. Nallar

En 1998 el simulador de vuelo de combate de Microsoft irrumpió en el aire del género con la fuerza de un producto casi impecable. Xtreme PC le otorgó un rotundo 90% al analizarlo en su edición de diciembre de aquél año, y desde entonces lo hemos considerado uno de los mejores títulos de su clase. Pronto, sin embargo, una secuela del simulador descenderá a nuestros monitores. Estuvimos jugando la versión preliminar cedida por Microsoft y quedamos sinceramente muy entusiasmados con las mejoras obtenidas.



Dos años atrás, Combat Flight Simulator: WWII Europe Series utilizó el engine del excepcional simulador de aviación civil de Microsoft para dar vida a su versión armada. Los escenarios inspirados en los conflictos internacionales de la Segunda Guerra Mundial nos permitieron recrear algunos de los momentos más excitantes de la historia, a bordo de las clásicas aeronaves de la época, mientras disfrutábamos de un software capaz de satisfacer tanto al más exigente de los pilotos como al usuario novato gracias a su extrema flexibilidad, que incluso nos permitió importar aviones y escenarios desde Flight Simulator y desde Internet.

El potente motor del simulador utilizaba un sistema de texturas de muy buena definición aplicadas a un terreno en movimiento, con las típicas estructuras y edificios inherentes a cada misión en relieve y con un nivel de detalle magnífico aun a baja altitud. La cabina de los distintos modelos (P-47D Thunderbolt, y P-51D Mustang para la USAAF; Hawker Hurricane y Supermarine Spitfire Marks I y IX para la RAF y Fock Wulf FW-190A-8 y Messermichtt Me-109E y 109G para la Luftwaffe) contaban con vistas fotorrealistas e indicadores completamente operativos. Si el simulador tuvo un inconveniente fue en los detalles que le quitaban por momentos el realismo alcanzado, por ejemplo en las construcciones estallando velozmente y dejando tan sólo un simple cráter, al igual que los aviones enemigos que, en lugar de caer destrozados, simplemente desaparecían al instante en una poco efectiva explosión, más apropiada para un arcade que para un simulador de esta magnitud. También se notaba la falta de otros aviones clásicos de la época del conflicto bélico, aunque más tarde el paquete de expansión llamado Combat Pilot No. 1 (Attack) adicionó los modelos P-51B Mustang, P-38J Lightning, Hawker Typhoon y Piper L4 Grasshopper para las fuerzas Aliadas y el caza Me-163 Komet, Ju-87 Stuka y la bomba voladora V-1 para los alemanes.

Por supuesto, los mencionados detalles que descuidaban el realismo resultaron ínfimos comparados al resto de las virtudes exhibidas. Volar los aviones de Combat Flight Simulator es una experiencia extraordinaria hasta el día de hoy.

Adiós a las sirenas sobre París

La versión de prueba de Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theatre propor-

cionada por Microsoft se encontraba en estado Beta, es decir a poco de ser terminada aunque con muchas de sus futuras capacidades inactivas. Las misiones del modo single player, ambientadas esta vez en los hechos ocurridos en el área del Pacífico Sur y no ya en los cielos europeos, eran representativas de los tipos de misiones que se verán en el producto final. La campaña, en tanto, poseía siete misiones y sólo se nos permitió volar del lado norteamericano. Según el manual que acompañaba a la Beta, esta mini-campaña era más corta y menos compleja que las que zarparán con la versión completa del simulador; sin embargo, a pesar que ciertamente resultó breve, sí nos permitió crear un piloto y hacer carrera dentro de la campaña, completado con un registro de victorias, ascensos de rango y obtención de medallas dentro de un sistema de misiones capaz de ramificarse de acuerdo a los resultados obtenidos en combate, algo que los fanáticos de CFS agradecerán *ad infinitum*. En cuanto al otro lado de la campaña, será para la Fuerza Aérea japonesa. Los aviones en la Beta fueron un A6M2 y A6M5 Zero, un Vought F4U-1A Corsair, Grumman F6F-3 Hellcat, NIK2-J George y Lockheed P-38F Lightning, y la versión final dispondrá del Grumman F4F-4 Wildcat, o sea siete máquinas piloteables de un total de 18 aeronaves sumamente detalladas.

Lamentablemente no fue posible jugar el modo multiplayer ni las misiones de entrenamiento ya que se encontraban desactivadas en nuestra versión de prueba. El producto final soportará hasta 8 pilotos en el servicio gratuito de MSN Gaming Zone (www.zone.com).

El editor de misiones



El editor es una impresionante herramienta para diseñar y generar misiones. Funciona como una aplicación independiente del simulador y tiene su propio sistema de ayuda. Con ella se puede no sólo crear misiones propias, sino también editar las ya existentes desde la versión 1.0 de CFS y otras fuentes. Es posible utilizar aviones y escenarios externos y hasta producir campañas fuera del teatro de operaciones del Pacífico.

Una de las características más relevantes del editor permite generar misiones "activas" mediante la definición de eventos, con el fin de que los elementos reaccionen al desempeño del jugador. Uniendo las misiones podremos crear campañas completas para compartir con todos nuestros pilotos amigos.

Debido a que el editor es bastante complejo está dirigido al usuario avanzado. Si no se tiene experiencia en diseñar misiones puede tomar una buena cantidad de tiempo lograr los resultados esperados. De todas maneras la interface gráfica es intuitiva e incita a investigar.

Los diferentes tipos de misiones que se pueden crear son de escolta, patrulla aérea, interceptación, combate estándar, ataques a objetivos estacionarios, ataque a aeronaves designadas como blanco, búsqueda y destrucción de enemigos de terrestres, aéreos o marítimos y soporte de tropas de tierra.

Maximizing performance

El aspecto gráfico de CFS2 sin duda resulta más que convincente. El terreno luce todavía mejor que en la versión anterior del simulador y el modelo de las aeronaves presenta un detalle y texturado asombroso, al punto que es posible divisar a los pilotos dentro de sus carlingas. Se ha utilizado el engine de FS 2000, mejorado, con resultados estupendos. El clima es otro factor llamativo para la ambientación y realismo de los escenarios que tuvimos la oportunidad de apreciar. Ya sea que volemos dentro de una tormenta eléctrica al anochecer como en una mañana radiante nunca dejaremos de asombrarnos de lo bien que se ve y se siente el vuelo; en cuanto a los combates, es posible disfrutarlos de lleno gracias a las mejoras en el sistema de física de vuelo y en los gráficos en general. Esta vez dispondremos de un portaaviones como base de operaciones. Otros detalles que antes habían quedado sin resolver han sido corregidos. Los aviones derribados ya no estallan frecuentemente sino que se precipitan tras una estela de humo, de color y consistencia relativos al daño producido por nuestras armas. Como siempre, dispondremos de una guía para ubicar la posición de los demás pilotos -provistos, tanto wingmen como enemigos, de una muy buena Inteligencia Artificial- y de un radar, en caso que no seamos pilotos avezados como para dirigir sin ayuda extra a nuestra aeronave. El instrumental de la cabina es completamente operativo.



Todo esto no requerirá de un equipo exagerado; según el manual, bastará con un procesador de 266 MHz, 32 MB de RAM y unos 350 MB de espacio disponible en el disco rígido, y por supuesto es recomendable una placa aceleradora 3D, una configuración prácticamente estandarizada a esta altura.

Por supuesto, hasta que tengamos en nuestras manos la versión final y completa no podremos tener la certeza de que Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theatre no sólo representa un avance decisivo sobre su versión anterior sino también un muy serio competidor para los productos de Jane´s. Hasta ahora, no podemos más que sentirnos ansiosos por saberlo. ¿Optimistas? Ya lo creo que sí.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gaumont Multimedia / Ubisoft Interactive
INTERNET: www.ubisoft.com
FECHA DE SALIDA: Fines del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras/RPG

Stupid Invaders

¡Otra que el Caso Roswell!

Por Durgan A. Nallar

Definitivamente parece que las Aventuras Gráficas vuelven con fuerza este año. Hasta hace poco atravesábamos una sequía impresionante, y ya muchos de nosotros nos contentábamos con volver a instalar los viejos clásicos. ¡Hasta se estaba hablando de la muerte del género! Pero en el horizonte pueden verse dos títulos prometedores como Simon the Sorcerer 3D y Escape from Monkey Island, de los cuales ya nos ocupamos en ediciones anteriores. ¡Ahora tenemos la grata obligación de contarles que hay un tercero! Stupid Invaders es una producción francesa de Gaumont Multimedia a ser publicada en todo el planeta antes de fin de año por Ubisoft Interactive.



Stupid Invaders está basada en la serie de televisión francesa Les Zinzins de l'Espace -Space Goofs en los Estados Unidos-, un cartoon muy similar en varios aspectos a Red & Stimpy, aquí en nuestro país mucho más conocidos. El hecho es que Les Zinzins de l'Espace tienen miles de auténticos fanáticos en toda Europa y en otros lugares del mundo donde se emite la serie. ¿Qué tiene de particular? Nada, y todo a la vez. Veamos por qué.

¡Sensacional oferta! Fin de semana en la Tierra por sólo $ 2.99



Gorgeous, Candy, Stereo, Etno y Bud han venido de picnic a uno de los pocos mundos verdes de la galaxia, el nuestro. Luego de aterrizar su nave, obviamente un platillo (¿qué clase de ET serían si no vinieran en un platillo, eh?), y de tender un mantel a cuadros, abrir las cestas de sandwichs y destapar los refrescos, son sorprendidos por el malévolo y retorcido doctor Sakarine (probablemente primo de nuestro estimadísimo Dr. Picor, porque la verdad es que se le parece). Sakarine es un neurótico, pero principalmente un xenófobo. Una de sus principales manías es capturar alienígenas y estudiarlos en su laboratorio. Esos estudios comprenden toda clase de torturas, una actividad posiblemente necesaria en el ámbito científico (por favor: minuto de silencio para los millones de ratitas, sapos, monitos, países del Tercer Mundo y otras especies que dan sus vidas en nombre de la Ciencia). Sakarine suele arrojar a sus víctimas en enormes tanques de formaldehído, probar sus reacciones nerviosas punzándolos con una aguja, obligarlos a atravesar infinitos trámites burocráticos y proceder sin mucha pérdida de tiempo a la disección. Para salvar al mundo, claro. Esta vez, sin embargo, los cinco extraterrestres que le tocaron en suerte son absolutamente tontos. ¿O sea? El Dr. Sakarine no la va a sacar tan fácil, ni

siquiera contratando a Bolok, un cazador de recompensas. Los extraterrestres tienen facilidad para provocar todo tipo de desastres, y además serán de poco cerebro pero saben el significado de salvar el pellejo. ¡El picnic se arruinó y ahora lo mejor es escapar a toda costa!





El gran problema del Huevo Cósmico

El cartoon utiliza un estilo gráfico desfachatado y el humor grotesco que está de moda por estos tiempos en nuestro planeta. Así como Red & Stimpy, estos Space Goofs son de revisar inodoros en busca de algo interesante y de aullar desmesuradamente al machucarse un dedo con un martillito de juguete. Gaumont Multimedia se encuentra desarrollando el juego bajo estos mismos conceptos, apoyada por la experiencia de la rama cinematográfica de esta compañía, productora de algunas de las mejores secuencias de animación digital del séptimo arte, en concreto las vistas en El Quinto Elemento y El Profesional.

Como pueden apreciar en las fotos, el arte de fondo y el diseño de los personajes es brillante. El estilo humorístico se combina con una serie de puzzles ¡para exprimirse los sesos! que acarrean en su mayoría alguna consecuencia hilarante, visible en una secuencia de animación al mejor estilo cartoon. La aventura se encuentra asimismo repleta de clichés intencionados que hacen referencia a otras películas y juegos; a veces, la única recompensa por haber llegado al final de un corredor puede ser una ilustración de Arzach, el simple pero efectivo homenaje a uno de los más grandes dibujantes de todos los tiempos, el francés Moebius. Estoy seguro que los recién llegados al género tanto como los veteranos amarán esta aventura, y sobre todo van a disfrutar de varias sonrisas y hasta de un buen par de carcajadas, como mínimo.

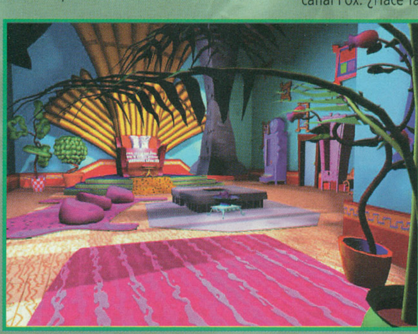
¡Atención! Extraterrestres indocumentados por favor abandonen el planeta

La sensación al jugar Stupid Invaders trae añoranzas de una de las mejores Aventuras Gráficas de todos los tiempos, The Day of the Tentacle, como fue llamada la secuela de Maniac Mansion. Este sólo dato, créanme los que no saben de qué se trata, es para dar brincos de dos metros de altura.

Stupid Invaders será parecido, según Sebastien Hamon, su productor, a jugar un enorme dibujo animado de 30 horas de duración. En la aventura controlaremos a cada uno de los cinco estúpidos extraterrestres (perdón si hay algún ET entre nuestros lectores), ya que cada uno puede resolver una parte de puzzle que otro no, a través de unas 500 pantallas dibujadas, habitadas por alrededor de 50 personajes diferentes, modelados en 3D con el uso de 3D Studio Max y guiados por el puntero de nuestro mouse, al viejo estilo.¡Yipe! Todos ellos son repugnantes, malvados, muy muy feos y absolutamente tontos.

"Queremos tener el ritmo de un cartoon", dice Hamon, *"así que disponemos de secuencias cinemáticas de alta calidad ejecutándose en el juego todo el tiempo"*. Las secuencias animadas llegan al centenar, en una resolución de 640x480 y 24 bits de profundidad de color y aún así tan fluidas como si las estuviéramos viendo en la pantalla del televisor. Eso sí, requieren placa aceleradora.

Los diálogos alcanzan las 2000 líneas grabadas por el elenco de voces profesionales de Futurama, el ingenioso cartoon dedicado a la ciencia-ficción emitido por el canal Fox. ¿Hace falta decir algo más?



Sólo que apuesto todas las fichas a esta nueva producción de Ubisoft. Nada como las Aventuras Gráficas para desafiar a los demás géneros. Y nada puede salir mal si, en estos tiempos en que se habla tanto de Inteligencia Artificial, alguien -Hamon- diga cosas como *"Estamos tratando de hacer este juego tan estúpido como sea posible..."*

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Lionhead Studios / Electronic Arts
INTERNET: www.ea.com
FECHA DE SALIDA: Fines del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Black & White

Les contamos todos los cambios y novedades que incluirá la gran promesa de Peter Molineaux, así que... vayan preparando los baberos

Por Santiago Videla

Mucho tiempo ha pasado desde que se dieron a conocer los primeros anuncios sobre la existencia de este juego y, después de varias postergaciones, cambios por aquí y por allá y un par de inconvenientes más, parece que finalmente ya todo está bien encaminado y Black & White se prepara para salir a la venta antes de fin de año.

En todo este tiempo (recordemos que originalmente estuvo anunciado para los primeros meses de 2000) la ópera prima de Peter Molineaux sufrió una serie de modificaciones que al parecer harán que toda esta espera adicional valga la pena.

Los mandamientos de Peter

La principal regla en la que estará basado Black & White es en la fe que la gente tenga en nosotros, ya que en eso estará basado todo nuestro poder y, en las regiones donde la gente no esté de nuestra parte, no podremos interactuar con las cosas o usar nuestros fenomenales poderes celestiales, únicamente dependeremos de lo que nuestra criatura pueda hacer.

Con la ayuda de nuestro "representante" entre los mortales, podremos persuadir a los habitantes de las poblaciones de las más variadas formas, ya sea ayudándolos y satisfaciendo sus necesidades, o tomando el papel del tirano de turno, destruyendo sus casas y devorando a la gente. La forma en la que decidamos actuar influirá directamente en el aspecto físico y el carácter que nuestro personaje tendrá a medida que vayamos progresando.

A diferencia de lo que parecía en un primer momento, las singulares criaturas que ya todos conocemos no serán las protagonistas, como muchos de nosotros pensábamos, sino que serán nuestros ayudantes.

Para decirlo de otra forma, estos gigantescos seres serán una especie de emisarios del supuesto Dios que nos tocará interpretar, pero no podremos controlarlos en forma directa, sino que tendremos que ir educándolos por medio de diferentes "estímulos", con los cuales les daremos a entender que lo que están haciendo está bien o mal. De esa forma irán aprendiendo cómo comportarse o cómo reaccionar ante diferentes situaciones, para que a su vez ellos puedan interactuar con la gente común.

Originalmente, nuestras criaturas no tendrán mucha experiencia y serán bastante tímidas, por lo que primero será necesario enseñarles a hacer diferentes tareas básicas que las ayudarán a desarrollarse como, por ejemplo, alimentarse; también podremos mostrarles cómo realizar tareas más complicadas: arrancar árboles y dejarlos junto a un depósito, para que luego ellos puedan hacerlo por sus propios medios, ayudando en forma automática a los pobladores cuando lo necesiten.

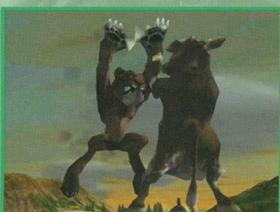


Claro que la cosa no es tan sencilla, porque cada acción que queremos que nuestra "mascota" aprenda tiene una enorme gama de posibilidades que influirán notablemente en su carácter y nos ayudarán a determinar la forma en la que queremos que se desarrolle a medida que vaya creciendo. Tal es así que, a menos que queramos hacernos mala fama rápidamente, será necesario enseñarle que la gente no es comida, dándole un par de buenas bofetadas al mejor estilo Dungeon Keeper cuando se desayune a algún pobre creyente.

Al ganarnos el apoyo de los aldeanos de cada lugar, una de las primeras tareas que normalmente haremos es indicarles que construyan un templo en el que podrán adorarnos o pedir por nuestra intervención, y de esa forma iremos consiguiendo la energía o "mana" necesaria







para hacer distintos tipos de conjuros, pero también habrá que estar atentos y no obligar a nuestros protegidos a pasar demasiado tiempo en los templos, porque podrían llegar a morir de hambre o cansancio.

Tarde o temprano la gente comenzará a enviarnos sus plegarias solicitando ayuda o planteándonos diferentes desafíos, que al cumplirlos nos servirán para obtener recompensas de todo tipo.

La mayor parte de estos desafíos pueden ser resueltos de las más variadas formas y de acuerdo a lo que hagamos el desenlace de cada uno de ellos también puede variar.

Un ejemplo de esto es una situación en la que un aldeano nos pide que encontremos a su hijo perdido, lo que podremos hacer fácilmente si el niño se encuentra en una zona en la que tenemos influencia, pero si no es así, tendremos la alternativa de llevar a alguno de sus familiares cerca de donde se encuentra, para que ellos mismos lo lleven de regreso a casa.

Otra consecuencia visible de nuestras acciones será la forma en la que irán cambiando las tierras que estén bajo nuestro control, volviéndose soleadas y coloridas o decididamente tenebrosas; eso también afectará las condiciones de vida de nuestros fieles. Por lo general, los dioses buenos y compasivos irán generando, como consecuencia de sus acciones, tierras fértiles con climas favorables para la gente, mientras que los dioses malignos vivirán en tierras áridas en donde los inviernos serán prolongados y la supervivencia muy dura.

Una tarea compartida

Es importante tener en cuenta que nuestro personaje no será un simple títere que se limitará a hacer lo que le ordenemos, sino que, por medio de nuestras acciones, él aprenderá a hacer cosas por su cuenta y a ayudarnos cuando considere que lo necesitamos, ejecutando tareas que nosotros haríamos normalmente.



Si logramos educarlo bien, hasta es posible lograr que él mismo se encargue de convencer a un poblado de que se nos una, simplemente con llevarlo hasta las afueras del lugar y dejarlo que actúe por si mismo, lo que sin dudas será algo realmente revolucionario si es que llega a estar bien implementado.

Black & White será un juego en donde estaremos tomando decisiones importantes constantemente y no siempre los resultados serán buenos, ya que en varias situaciones adversas tendremos que optar por el menor de los males para nuestra gente. E incluso al ayudar a ciertas personas puede darse que como consecuencia podamos llegar a perjudicar a otras.

Otro detalle de este juego es que al ir progresando, existirá la posibilidad de que nuestra criatura se encuentre con otros seres similares, con lo cual se abrirá un nuevo e inmenso abanico de posibilidades, ya que además de entablar una amistad podrá enamorarse, o si se trata de un chico malo terminarán agarrándose a los bifes sin piedad, y nosotros podremos ayudarlos indicándoles dónde atacar y, en caso de que la riña se lleve a cabo en nuestros territorios, podremos usar nuestra magia para darle una lección al agresor.

En un principio, las criaturas que podremos seleccionar serán un león, un simio o una vaca, pero más adelante iremos teniendo acceso a otros seres que vamos a poder usar.

De más está decir que todos estos espectaculares conceptos están generando una expectativa como hace tiempo no se veía y ya es mucha la gente (entre la que por supuesto estamos nosotros), que está esperando con impaciencia que Black & White haga su debut.

Por lo que se pudo ver en la expo E3, parece que estamos ante uno de esos súper clásicos que salen una vez cada muerte de obispo. Pero viniendo de alguien con la trayectoria del Sr. Peter Molineaux, podemos estar seguros que el resultado final no nos va a decepcionar.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Heuristic Park / Activision
INTERNET: www.activision.com
FECHA DE SALIDA: Fines de Septiembre
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Wizards & Warriors

La vuelta a los orígenes de uno de los géneros más fructíferos del momento

Por Maximiliano Ferzzola

Qué tienen en común (más allá del género y que todos los recordamos con cariño) juegos como Ultima Underworld, Ishar, The Eye of the Beholder, Dungeon Master, Wizardry y Might and Magic, entre otros? ¡Que todos eran en primera persona, viejo! Eran mundos inmersivos, totalmente en 3D y hoy ya míticos y olvidados en algún polvoriento lugar de nuestra estantería.

Parecía que ante la avalancha de excelentes títulos en materia de RPG no íbamos a poder disfrutar más de uno de éstos con saborcito a clásico nostálgico. Pero nostálgicos hay en todos lados, incluso en la industria de videojuegos. Allá por 1996, D.W. Bradley (todo un nombre dentro del género) empezó un proyecto que creía inalcanzable: Wizards & Warriors (W&W). Sus colegas le decían que los RPG en primera persona eran una inversión demasiado riesgosa en ese momento, pero Bradley es un nostálgico y luchó contra viento y marea por poco más de cuatro años para mostrar su visión al público rolero. Cuatro años de lucha que según parece han obtenido sus frutos.

W&W está por ver luz y es una mejora sustancial en cuanto a sus predecesores, pero aún manteniendo intacto ese espíritu indómito. Desgraciadamente, muchos encuentran un problema. El juego comenzó ha desarrollarse hace mucho tiempo por lo que no presenta los nuevos adelantos en cuanto a gráficos 3D; los personajes pueden lucir un poco en baja resolución e incluso pixelados. De todas maneras, aseguran que la interacción con el escenario y con los personajes no jugadores, la historia, la cantidad y variedad de profesiones, hechizos y otros factores lograrán que nos olvidemos de este pequeño inconveniente. "El amor es ciego" dicen por ahí y ¿hay mejor ejemplo de que "todo lo que brilla no es oro" que Vampire: The Masquerade Redemption? Este juego de Nihilistic tiene uno de los mejores engines 3D que he visto hasta el momento y, aún así, no es ni la mitad de un Ultima Underworld, por nombrar alguno.

Historias de héroes y ladrones

La historia es más o menos así: En Gael Serran, el mundo donde se suceden los eventos de W&W, ha retornado a la vida un Faraón que hacía mucho tiempo había dominado el mundo con su poderosa magia. Por supuesto que nosotros somos los elegidos para vencerlo. Pero parece ser que los métodos convencionales no darán resultado contra este poderoso hechicero. Necesitaremos encontrar la llamada Mavin Sword para patearle el trasero donde más le duele. Esta espada fue forjada con dos metales, símbolos del Bien y del Mal. Pero el problema es que no tenemos ni







la más paupérrima idea de dónde diablos se esconde la poderosa espada. Aquí comienza la aventura.

Hadas y lagartos

Bradley afirmó que Wizards & Warriors ofrecerá 200 horas de juego, ¡200 horas de maldito juego! Eso sería algo así como... (esperen que cargue la calculadora) ¡ocho días y medio de juego sin parar! Además asegura que habrá diez razas para elegir y cuatro profesiones iniciales que luego se podrán ir ampliando a ramas especializadas. Entre las razas podremos encontrar humanos, elfos, enanos, ratones bípedos: Los Ratlings, elefantes también bípedos: Los Oomphaz, los Whiskas que son atléticos gatos (¿no había una comida de gatos que se llamaba igual?), entre otros como los hombres lagarto y pequeñas haditas. ¡Qué tierno sería ver cómo a una de estas últimas pequeñas las machacan con un martillo de guerra gigante! Lógicamente, cada una de las razas se va a prestar mejor a ciertas profesiones, lo que no quiere decir que no podamos hacer que un hombre lagarto con el cerebro del tamaño de un mosquito intente castear una bola de fuego. En este aspecto no existen las restricciones impuestas en el mundo de AD&D. Inicialmente las únicas profesiones a elegir serían las de Guerrero, Hechicero, Ladrón y Sacerdote. Pero con el tiempo y la experiencia podremos, por ejemplo, llevar un Guerrero -asignándole puntos de Mente- a la categoría de excelso Paladín que podrá invocar algunos hechizos de Clérigo. O, si al mismo le asignamos mucha Agilidad, en poco tiempo tendrá alguna que otra habilidad de Ladrón. Pero además, dependiendo de las combinaciones que elijamos, podremos incluso crear nuevas profesiones, como la de Ninja, por ejemplo. Pinta lindo, ¿no?



La promesa de Bradley

Cinco esferas de magia, 300 monstruos de relleno y 75 jefes finales, 200 horas de juego y la posibilidad, como si fuera poco, de pausar en medio del combate para asignar nuevos comandos (al estilo Baldur's Gate) no son moco e´ pavo. Puede ser que los gráficos no estén a la altura de los acontecimientos, pero desde el vamos no nos engañan vendiéndonos espejitos de colores cuando nos dicen: "Mirá flaco, este juego no tiene los mejores gráficos del mercado. Pero si te gusta el género, y sabés obviar ese inconveniente, Wizards & Warriors te va a ofrecer diversión por meses." Si cumplen con esto último, seamos piadosos con Bradley y los muchachos de Activision, OK? Sí, qué se le va a hacer. Soy un nostálgico.



Profesiones de Wizards & Warriors

Guerrero (Warrior): Expertos en el arte de la guerra y de repartir golpes a como dé lugar. Pueden usar la mayoría de las armas y armaduras.
Hechicero (Wizard): Expertos en los rebusques de la magia. Sus hechizos suelen ser más destructivos que otra cosa.
Sacerdote (Priest): Otros expertos en magia, sólo que sus hechizos son más defensivos y de ayuda que otra cosa.
Bribón (Rogue): Mezcla de ladrones, espías, semiguerreros y, siempre, muy ágiles.
Guardabosque (Ranger): Una combinación entre Sacerdote y Bribón. Puede manejar armas como el arco, a la perfección, y puede aprender magia.
Juglar (Trickster): Una combinación de Hechicero y Bribón, los Juglares castean sus hechizos por medio del uso de la música. Manipuladores de emociones, engañosos ladrones pero músicos excelsos.
Samurai (Samurai): Maestros en el combate. Son la combinación entre un Hechicero y un Guerrero.
Paladín (Paladin): La perfecta amalgama entre un Guerrero y un Sacerdote. Te curan y te pegan.
Bárbaro (Barbarian): Guerrero y Bribón en dosis exactas. Te roba y te mata.
Monje (Monk): Adeptos al Kung Fu que manejan las mismas esferas de magia que los sacerdotes. Muy ágiles y misteriosos.
Ninja (Ninja): Te pegan, te castean hechizos, te roban, se ocultan en las sombras y todo con una agilidad digna del más ágil de los elfos.
Warlock (Warlock): Mitad Hechicero, mitad Sacerdote. La combinación letal de la magia.
Maestro Zen (Zen Master), Asesino (Assassin) y Valkiria (Valkyrie): A esta profesión sólo pueden acceder los personajes que se han especializado en TODAS las habilidades básicas, más en una especial. La última profesión: sólo señoritas.





Galería de imágenes

COMPAÑIA: Interplay
DISTRIBUYE: Interplay

Sacriface

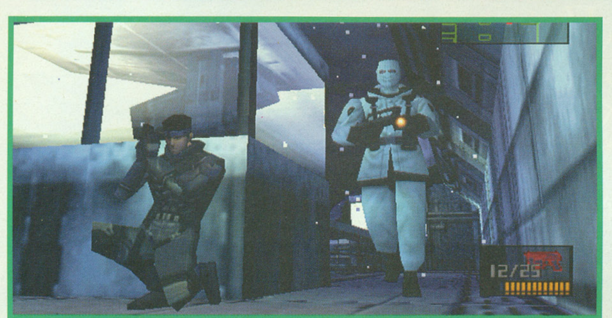
DESCRIPCION

Algunas de estas cincuenta y cinco criaturas esperan tu comando. Los Dioses se tensan en combate, vos sos su avatar... ¿o serás marioneta? Sacrifice es un juego de estrategia en tiempo real en 3D, con muchos elementos de RPG en donde habrá que batallar en nombre de alguno de los cinco Dioses para llevar su reinado sobre la tierra y, que además, ofrece opciones Multiplayer. ¿Pelearás por el Dios de la Muerte? ¿O será por la Diosa de la vida? ¿Por Phyros, Dios del Fuego? ¿O por el que pague mejor? Es tu elección. Acordate que los Dioses pueden ser muy agradecidos, pero no es recomendable llevar a nuestras espaldas el resentimiento de uno de ellos. Shiny Entertaiment (Earthworn Jim, Messiah, MDK) se viene con un juego revolucionario que promete estallarle el bocho a los que se creían haber visto todo. Pero todavía falta para ver este RTS en acción, como dijimos en el Preview del número pasado; mientras tanto, disfruten de las nuevas imágenes que nos mandó Shiny.

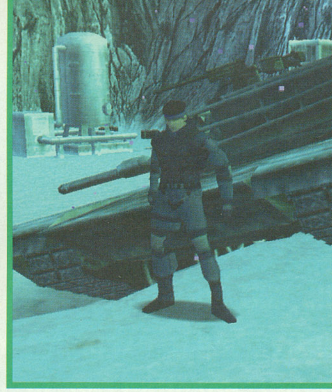


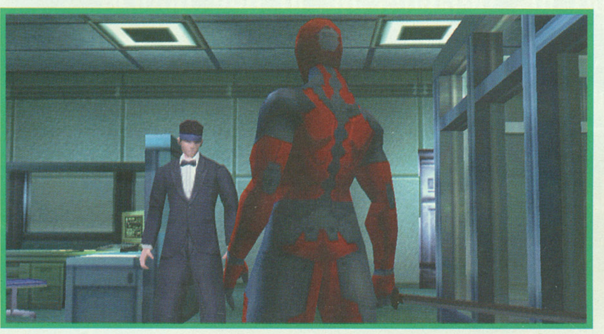
Metal Gear Solid

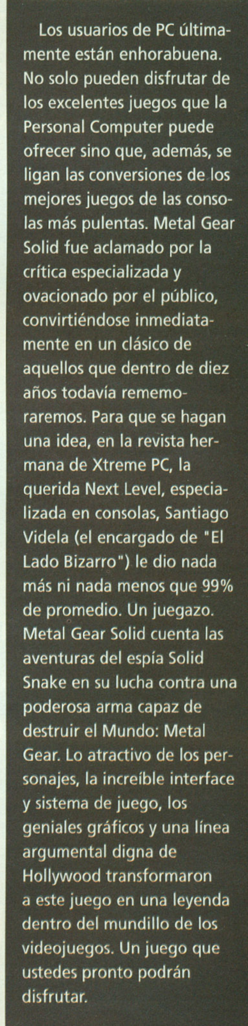
COMPAÑIA: Konami
DISTRIBUYE: Microsoft





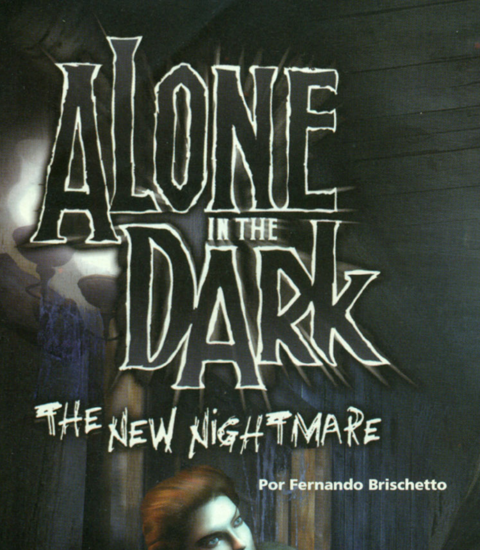






DESCRIPCION

Los usuarios de PC últimamente están enhorabuena. No solo pueden disfrutar de los excelentes juegos que la Personal Computer puede ofrecer sino que, además, se ligan las conversiones de los mejores juegos de las consolas más pulentas. Metal Gear Solid fue aclamado por la crítica especializada y ovacionado por el público, convirtiéndose inmediatamente en un clásico de aquellos que dentro de diez años todavía rememoraremos. Para que se hagan una idea, en la revista hermana de Xtreme PC, la querida Next Level, especializada en consolas, Santiago Videla (el encargado de "El Lado Bizarro") le dio nada más ni nada menos que 99% de promedio. Un juegazo. Metal Gear Solid cuenta las aventuras del espía Solid Snake en su lucha contra una poderosa arma capaz de destruir el Mundo: Metal Gear. Lo atractivo de los personajes, la increíble interface y sistema de juego, los geniales gráficos y una línea argumental digna de Hollywood transformaron a este juego en una leyenda dentro del mundillo de los videojuegos. Un juego que ustedes pronto podrán disfrutar.



Por Fernando Brischetto

Hablamos con el equipo de Darkworks en una entrevista exclusiva donde nos contaron los detalles de lo que podria ser el renacimiento de una de las series mas famosas de juegos para PC, Alone in the Dark. Desde el proceso creativo hasta la tecnologia usada en pos de hacer sentir, una vez mas, todo el terror y la intriga de un verdadero clasico, a continuacion.

Alone in the Dark marcó a fuego la conciencia de los jugadores de todo el mundo, y sus dos secuelas tuvieron el efecto de afianzar un estilo que hoy ya es un clásico. Howard Phillips Lovecraft es conocido por muchos como el padre del género del terror y, como no podía ser de otra manera, los títulos basados en la mitología creada por el escritor estadounidense nacido en 1890 y fallecido en 1937 están destinados al éxito. Sobre todo si son magistralmente bien dirigidos, como el caso que nos ocupa.

La compañía francesa Infogrames se encuentra próxima a lanzar la cuarta aventura de Edward Carnby, que en estos momento se encuentra en desarrollo por Darkworks, manteniendo el estilo de siempre pero aprovechando una novedosa tecnología que posibilita alterar la iluminación de los fondos dibujados a mano con el fin de simular el realismo del 3D sin perder la exquisita calidad del arte plano. Los personajes, que en este caso serán dos, tendrán que moverse por horrorosos parajes con la sola compañía de linternas y armas. El ambiente de terror se respira en cada rincón y, sin duda, jugar a The New Nightmare va volver a ser tan gratificante como en los capítulos anteriores de la saga.

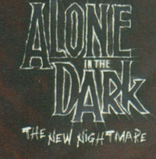
Para enterarnos los pormenores del título que consideramos uno de los más importantes del año, estuvimos con dos de las personas abocadas a convertir en realidad esta nueva pesadilla.

Antoine Villette y Guillaume Gouraud son los fundadores de Darkworks, una compañía con asiento en París, Francia. Ellos son conscientes de que The New Nightmare es uno de los títulos más esperados por los adeptos a la aventura y el terror. El cuarto capítulo de esta fenomenal serie pone el acento en la atmósfera, utilizando una vez más un enfoque cinematográfico en todas las escenas del juego, y será, sin ninguna duda, uno de los exponentes más importantes del género.

¿Quiénes están detrás de The New Nightmare? ¿Qué otros juegos han realizado?

Antoine Villette: *Te voy a contar cómo empezó todo. Estábamos buscando una empresa para que publicara un proyecto de aventuralacción titulado 1906, inspirado en el trabajo de Julio Verne. Nuestra demo atrajo a varias empresas. Infogrames fue la más interesada. 1906 toma lugar en el Polo Sur y desarrolla un universo enteramente original, narrativa y visualmente. Nuestra intención era que se usara en la nueva generación de plataformas, particularmente Dreamcast. Pensamos que la idea de volver a trabajar con la serie Alone estaba dando vueltas en Infogrames. De todas maneras, durante la segunda reunión, nos confesaron que somos el equipo perfecto para darle una nueva cara a la serie, y una vez que salimos de la sorpresa nos dimos cuenta de lo afortunados que éramos al tener el apoyo de una de las compañías que es leyenda en el mundo de los videojuegos para desarrollar nuestro primer título como un estudio completamente establecido. Entonces aceptamos, y nos dieron rienda libre para realizar el proyecto, algo a destacar por parte de Infogrames. Nos dieron tres meses para pro-*





ducir un escenario y un primer prototipo visual.

Darkworks se formó en enero de 1998. Guillaume y yo compramos la compañía, de la cual éramos empleados, a los accionistas americanos. Antes de eso estuvimos trabajando en forma "freelance" con los estudios más importantes de Francia. Un acuerdo confidencial nos prohibía revelar los títulos en los que estábamos trabajando en ese tiempo.

En unos pocos años, Darkworks, el estudio de desarrollo con base en París, se ha convertido en uno de los "jugadores" más importantes en el campo de los videojuegos.

Darkworks es un grupo de casi cincuenta personas con variados talentos y habilidades cuya sola ambición es hacer de los videojuegos una de las actividades más entretenidas del futuro. Nuestro objetivo: convertirnos en el estudio más importante de Europa conducido con creatividad, calidad, minuciosidad y pasión.

¿Es el mismo equipo que trabajó en los dos primeros juegos?

AV: *No.*

¿Cuánto tiempo hace que están trabajando en el proyecto?

Guillaume Gouraud: *Alone está en desarrollo desde febrero del '99 y luego de casi seis meses de preproducción. La fecha de salida está estipulada para la Navidad de este año.*

¿Cuál es la historia de este nuevo episodio?

AV: *Trabajamos en el escenario con dos objetivos principales: 1) ofrecer una historia con momentos de tensión y nuevos desarrollos; 2) hacerlo creíble en cada uno de sus componentes. Por lo que el escenario se "desvela" a medida que la aventura se desarrolla casi en tiempo real: la historia se desenvuelve alrededor del personaje. El presente del personaje se corresponde con el de los otros. Quisimos construir especialmente personajes secundarios creíbles, con su propio pasado, aspiraciones y dudas.*

El juego se puntualiza con una particular atmósfera pesada que no podemos revelar aquí. La base del nuevo episodio es así: El mejor amigo de Edward Carnby, Charles Fiske, murió durante una investigación. Carnby decide tomar las riendas del asunto para poner un poco de luz sobre las condiciones de la muerte de Fiske. Unas tablas indias muy antiguas, encontradas en una isla cerca de la costa de Maine, tienen que ser recuperadas para un misterioso coleccionista. Lo que Carnby descubre en la isla, Shadow Island, es parte integral de la historia.

"Tratamos de crear un universo completamente original basado en temas del género. El jugador - héroe, envuelto en una aventura por razones personales, se encuentra a sí mismo atrapado en un mundo hostil y perturbador. Podemos decir que el objetivo del jugador es simplemente sobrevivir..."

¿Cuál fue su inspiración para este juego? ¿Más cosas de Lovecraft? (¡que nos encantan!)

GG: *Los episodios de la primera serie fueron una fuente de inspiración para nosotros... entre otras cosas (películas, novelas, cómics, etc.). Tratamos de mantener el espíritu mientras lo modernizábamos, haciéndolo más actual. Considerando los avances en tecnología, la mecánica de juego ha cambiado necesariamente. Mientras que conservamos los fondos pre-rendereados, por razones de atmósfera y drama, quisimos aprovechar al máximo el poder de la nueva generación de PC y de la Dreamcast. El juego tiene también una*

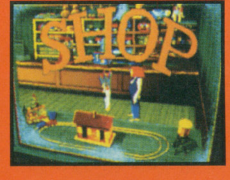


Juegos Anteriores

Alone in the Dark 1 - Derceto - 1992

La primera aventura de Edward Carnby. Su misión era descubrir si Jeremy Hartwood murió asesinado o se suicidó en la mansión Derceto. En este primer juego también podíamos elegir a Emily Hartwood, la nieta del finado. Fue el primero en impulsar una tensa atmósfera de terror con sonidos y música junto con los gráficos en 3D, algo no común en los juegos de aventura de la época.



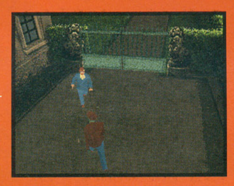


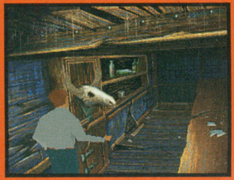
Jack in the Dark - 1992

Es un juego corto incluido en el CD-ROM de Alone 1. Grace Saunders, una pequeña de 8 años, se pierde en la gran ciudad de Halloween y queda atrapada en una tienda de juguetes que tomarán vida y no serán muy amigables que digamos. Tendremos que encontrar la salida de la juguetería maldita.

Alone in the Dark 2 - Hell's Kitchen - 1993

La pequeña Grace Saunders (de Jack in the Dark) ha sido raptada y encerrada en una mansión conocida como Hell's Kitchen. Además, los secuestradores son de todo, menos humanos. Edward Carnby retorna para salvar a la nena, temporalmente, ya que él mismo quedará atrapado. En ese punto el jugador tomará el rol de Grace. Luego de un rato, la mujer será capturada nuevamente y todo volverá a depender de Carnby.





Alone in the Dark 3 - Slaughter Gulch - 1995

Un equipo de filmación trabajando en un viejo pueblo fantasma llamado Slaughter Gulch ha desaparecido repentinamente. Carnby llegará al rescate una vez más, y como siempre la historia tomará un giro imprevisto. Este último juego estaba mucho más elaborado que los anteriores y tenía la posibilidad de elegir varios niveles de dificultad.

fuerte dimensión cine-matográfica. A pesar que la acción es lo que más está presente en el juego, preferimos profundizar en la aventura y emoción.

¿Edward Carnby es el único personaje del juego?

GG: *Mantuvimos a Aline escondida por un largo tiempo. Para nosotros, es probablemente el personaje más atractivo, y es la gran esperanza para la continuación de la serie.*

Apenas comenzamos, queríamos personajes diferentes a los estereotipos de los videojuegos. Más aún, muchas personas se sorprendieron cuando dijimos que queríamos que Edward Carnby fuera un tipo apuesto. Aline difiere mucho más de los cánones típicos; es inteligente, corajuda y hermosa (sin la ayuda de cirugía plástica).

Estábamos hablando de modernizar la historia: de hecho, la relación entre Edward y Aline es madura y se tratan el uno al otro de igual a igual. Más aún, las relaciones entre los dos se ven un poco reservadas al principio. Pero los eventos los fuerzan sucesivamente a tener confianza entre ellos y revelar sus verdaderas motivaciones y sentimientos. He aquí el por qué el rol de Aline nos permitió escribir una historia más moderna y actual.

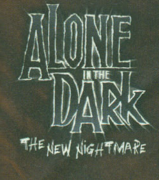
AV: *No tengo mucho que agregar excepto que hemos construido las relaciones entre los dos personajes con mucho cuidado. Aline y Carnby viven los dos lados de la historia. Espero que hayamos hecho lo necesario para que se sienta que viven la aventura juntos. En el comienzo, esos dos personajes tienen objetivos opuestos, lo que nos permitió usar un rango de sentimientos más amplio. Esta pareja es el héroe real del episodio y probablemente de los siguientes...*

GG: *Tratamos de crear un universo completamente original basado en temas del género. El jugador - héroe, envuelto en una aventura por razones personales, se encuentra a sí mismo atrapado en un mundo hostil y perturbador. Podemos decir que el objetivo del jugador es simplemente sobrevivir, pero también tenemos que entender por qué se ha involucrado en esta aventura y por qué se ve forzado a llegar al final del asunto. Durante los primeros minutos de juego el universo en el que el jugador existe está relativamente restringido pero se extiende a medida que progresa. Fue nuestra intención que ciertos eventos se relacionaran no con un lugar sino con la forma de accionar y el comportamiento del jugador. El tiene sin embargo un largo número de opciones y decisiones que tomar, algunas de las cuales afectarán al resto de la aventura. Por esta razón prestamos atención especial a la inteligencia de los enemigos y del NPC, a su relación con los demás seres, su consistencia y su evolución.*

Cada capítulo de la serie se desarrolló en un lugar diferente. Contame sobre éste.

AV: *Shadow Island es una isla perdida de la costa de Maine. Pertenece a la familia Morton desde hace muchas generaciones. La historia se explica en detalle dentro del juego. Este es también el lugar de extraños hechos. Es posible que esté vinculado con leyendas indias que cuentan de la existencia de un misterioso mundo de oscuridad. Solo la investigación de Aline y Carnby podrá*

"Considerando los avances en tecnología, la mecánica de juego ha cambiado necesariamente. Mientras que conservamos los fondos pre-rendereados, por razones de atmósfera y drama, quisimos aprovechar al máximo el poder de la nueva generación de PC..."



contarnos sobre estos hechos. La isla tiene una mansión, un bosque, un pantano, un área de rocas y riscos, un cementerio y un viejo fuerte. La mayor parte del juego se desarrolla fuera de la mansión, pero es muy posible que haya también un número de pasajes subterráneos...

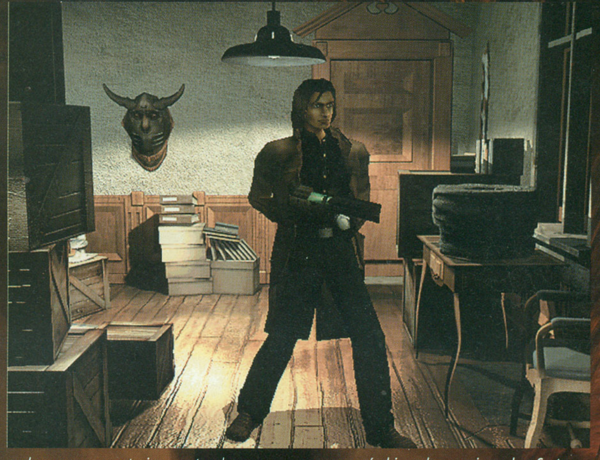
¿Los escenarios son todos pre-rendereados? ¿Cuáles son los pro y los contras de eso y, si es así, por qué no tratan de usar 3D en todos los aspectos? Sería una buena actualización para la serie.

AV: *La característica principal de Alone es la calidad en lo visual, la dimensión cinematográfica y el drama, la tensa atmósfera, la profundidad del escenario y el uso de la iluminación en tiempo real durante el juego. La única tecnología que nos permite hacer compatibles todas estas cosas es la que usamos.*

GG: *Para AITD4 pasamos por muchas cosas antes de decidirnos por una forma de juego en particular y la tecnología 2D/3D. Los fondos que los artistas pueden producir en Dreamcast pueden llegar a 2 millones de polígonos por lo que no nos quisimos perder ese nivel de detalle. Aunque la nueva generación de consolas (Dreamcast en lo que a nosotros nos concierne) nos permita por lo menos recrear cierta ilusión cercana a los escenarios pre-rendereados en 3D, todavía hay una gran brecha entre ambas escenas y exteriores naturales.*

Desde el comienzo quisimos darle al jugador la impresión de libertad, permitiéndole salir de los edificios y descubrir la isla. El treinta por ciento de la aventura se desarrolla en exteriores. El jugador se puede mover por cualquier lugar de Shadow Island, el cual es uno de los puntos fuertes de AITD4.

En el último análisis, decidimos poner al frente la aventura en AITD4, permitiéndonos un crear un fantástico universo que el 3D en tiempo real no está todavía en condiciones de ofrecer.



Las aventuras suelen traer, en algunos casos, puzzles muy fáciles o algunos que suelen complicarnos mucho tiempo. ¿Tienen pensado ese tipo de puzzles, bien difíciles, o el juego tiene más acción?

GG: *Los puzzles serán bastante simples (eso dicen todos), clásicos, ¡pero la manera de resolver algunos de ellos será muy original!*

Cuéntenme sobre las armas.

GG: *Durante la mayor parte las armas que usará el jugador requieren luz. Su tecnología es absolutamente inusual. ¡En lo que se refiere a como se ven, te desafío que encuentres algo similar en las armerías!*

¿Los enemigos?

AV: *Las criaturas de la noche tienen una cuenta pendiente con los seres vivos. Como enemigos, son viciosos, brutales y persistentes. Cada uno tiene su modo propio de moverse y atacar, y reaccionan de diferente forma a la luz (quizás corra, o se cubra, o se torne más violento). Para trabajar en nuestro rango de monstruos nos preguntamos a nosotros mismos: ¿cómo NO nos gustaría morir? y ¿qué criatura podría matarnos de esa manera? Este fue uno de los momentos más entretenidos y creativos del proyecto.*

¿Cuántas horas se necesitan para terminar la aventura? Ultimamente, muchos juegos tienen varias maneras de terminarlos. ¿Es éste el caso?

GG: *Nosotros apuntamos a que dure entre 15 y 20 horas. Es verdad, repetir el juego en este género es un problema. Tenemos que admitir que con Alone solo*

"La característica principal de Alone es la calidad en lo visual, la dimensión cinematográfica y el drama, la tensa atmósfera, la profundidad del escenario y el uso de la iluminación en tiempo real durante el juego."

COLLECTOR CARD Nº3

ALINE

HEIGHT : 1,72 M - 5' 4"
WEIGHT : 54 KG - 108 LBS
EYES : GREEN
HAIR : SANDY HAIR
IDENTIFYING MARKS: NONE
BIRTH DATE : JUNE 30, 1974
BIRTHPLACE : LEXINGTON, BOSTON, USA
FATHER : UNKNOWN
MOTHER : MARIE CEDRAC
LAST KNOWN ADDRESS : 117 HAWTHORN STREET, CAMBRIDGE, MASSACHUSETTS

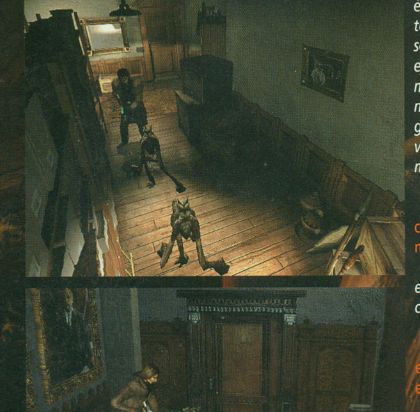
ALINE TURNED OUT TO BE A BRILLIANT STUDENT. SHE IS ESPECIALLY INTERESTED IN THE INDIAN TRIBE OF THE ABKANIS. THE RECENT DISCOVERY (ATTRIBUTED TO PROFESSOR OBED MORTON) OF AN ABKANIS WRITING DATING BACK SEVERAL MILLENNIA REVOLUTIONIZED THE WORLD OF INDIAN ANTHROPOLOGY.

ALINE IS A DETERMINED AND PASSIONATE YOUNG WOMAN WHOSE DIFFICULT LIFE HAS MADE HER QUITE INDEPENDENT. TOUGH ON HERSELF AND OTHERS. SHE IS SOMETIMES ABRUPT.

INFOGRAMES

ALONE IN THE DARK

DARKWORKS



hemos resuelto parte del problema: se puede volver a jugar pero obviamente no ad infinitum. Shadow Island, el mundo donde Alone 4 se ubica, tiene que decirse, es un mundo que se vuelve más y más abierto a medida que el jugador avanza, lo cual hace que haya diferentes caminos posibles.

¿El juego está orientado al público adulto, o se adapta a todas las edades?

AV: *Alone in the Dark 4 es definitivamente un juego para el mercado masivo.*

Estos días se habla mucho sobre la posible muerte de la PC con la llegada de las nuevas consolas. ¿Cuál es la diferencia entre la versión de PC y la de consolas? ¿La versión de Dreamcast va a ser igual?

AV: *Nuestro principal objetivo en la versión de PC es que se vea tan impresionante como en Sega Dreamcast (y hacerlo con una configuración no tan poderosa, como un Pentium II 266MHz con Voodoo2 o equivalente). La aventura se mantendrá igual en ambas versiones.*

¿Qué tipo de aceleración 3D soporta? (Direct3D, OpenGL, Glide)

GG: *El engine permite aceleración gráfica. Será compatible con OpenGL, Direct3D y Glide; dejando la opción a los usuarios de elegir la más conveniente. En términos de periféricos de consola (VMS o Pocket Station por ejemplo), no podemos decir mucho al respecto en este momento. Los controles análogos y todo tipo de efectos de vibración ya han sido implementados.*

¿Podremos cambiar las cámaras o solo habrá una, manejada por la computadora?

AV: *El juego tiene ambientes estáticos al igual que las cámaras.*

¿Cuáles son las diferencias, en términos de tecnología, entre ese episodio y los demás?

AV: *Algo mucho más moderno en la historia y en los personajes. Algo que no era muy difícil ya que Alone in the Dark I tenía un poco de "X Files" antes que "X Files" existiera.*

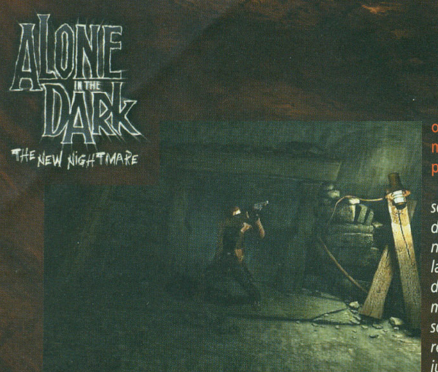
GG: *Aunque existen muchas diferencias, creo que encontramos la forma de mantener el espíritu de los primeros episodios. Sin embargo, la historia es completamente nueva y enteramente original. El personaje principal es un nuevo Carnby. Aline es definitivamente un personaje moderno, totalmente diferente de los estereotipos del género. Hemos intentado crear una nueva y malévola mitología... hemos introducido un nuevo estilo de juego con la tecnología de iluminación utilizada. Espero que Alone in the Dark IV sea tan excepcional como Alone in the Dark I lo fue en el momento en que salió.*

¿Qué tiene de especial el engine que están utilizando?

AV: *El desarrollo de AITD IV es relativamente clásico en lo que al engine gráfico se refiere, un lenguaje para realizar los escenarios y un editor. El engine gráfico incluye todas las funciones tradicionales (iluminación en tiempo real, sombras en tiempo real, animación "esqueletal" con interpolación, manejo avanzado de cámara...). Tiene también unas cuantas sorpresas que queremos mantener en secreto por ahora. Favorecimos el desarrollo de las herramientas, construidas en base a 3D Studio Max, que proveen máxima libertad al diseñador de gráficos por computadora, lo cual satisface los estándares que nosotros demandamos en cuanto a calidad.*

GG: *La mayoría de nuestros esfuerzos se han dedicado al editor. Nuestra filosofía es que la tecnología sirva al contenido. Por ese motivo trabajamos en un engine basado en "objetos" de C++. Quisimos que fuera completamente abierto, 100% adaptable, lo cual nos permite tener total independencia en cuanto a la programación de la plataforma para la que trabajemos. Además, nos da la posibilidad de incrementar los niveles, crear el contenido de los escenarios, crear y*





editar los comportamientos y las rutinas de inteligencia de las entidades en tiempo real sin recompilar, y de ese modo ofrecer flexibilidad excepcional para poder "refinar" el producto. La filosofía del desarrollo nos da la posibilidad de concentrarnos en el contenido, el diseño del juego y la jugabilidad, sin importar la plataforma en cuestión.

AV: *Los detalles sobre aspectos técnicos son, todavía, parte del secreto de realización. Sin embargo, te puedo contar que el héroe tendrá en su poder una linterna que juega un rol fundamental en las fases de exploración y combate. También le estamos dando especial atención a la riqueza y variedad de las configuraciones, lo cual es, para nosotros, una de las cosas principales del juego. "Fluidez y realismo" son las palabras claves. Siempre podemos mantener al espectador en suspenso simplemente contando una historia (puedo recordar a Orson Welles leyendo una adaptación de Moby Dick) pero las limitaciones no nos permite usar actores sintéticos por el momento. Estamos forzados a "hacer trampa" y encontrar otras formas de crear sensaciones. La música y el sonido ambiente es una. La decoración y el escenario es otra.*

Nocturne, un juego de la empresa G.O.D., de un género similar, se veía muy bien pero sufrió por causa de necesitar un máquina muy poderosa para jugarlo. ¿Sucede lo mismo con Alone 4? ¿Cuáles son los requerimientos mínimos para jugarlo sin problemas?

GG: *Los requerimientos mínimos son: Pentium 266MHz, Windows 95/98, 32 MB de RAM, una placa de sonido compatible con DirectX 6.1, Joypad, teclado y mouse (recomendado).*

Contame sobre las "movies' o cinemática del juego. ¿Tienen un tipo de movie para la presentación del juego y otra para el final, o serán diferentes a medida que el juego progresa?

AV: *Hay unas 90 secuencias "cinemáticas" durante el juego, lo cual nos permite desarrollar la historia y la relación de sus personajes. La mitad son FMV, y el resto son calculadas en tiempo real por el engine del juego.*

¿Es éste el último capítulo de la serie o es un nuevo comienzo?

GG: *El título de trabajo para AITD: The New Nightmare, es AITD IV. Entonces, es obvio que queremos una secuela, particularmente porque el escenario fue concebido con esto en mente.*

Antoine, Guillaume, y a toda la gente de Darkworks, gracias por esta entrevista. Estamos seguros que el nuevo Alone in the Dark es uno de los juegos más esperados en la Argentina, y por supuesto en el resto del mundo. Muchos de nosotros recordamos los tres capítulos anteriores como algunos de los más grandes clásicos del género. ¡Estamos ansiosos por jugarlo! Pero quiero hacerles una última pregunta antes de despedirnos: ¿cuáles son los títulos más jugados en Darkworks?

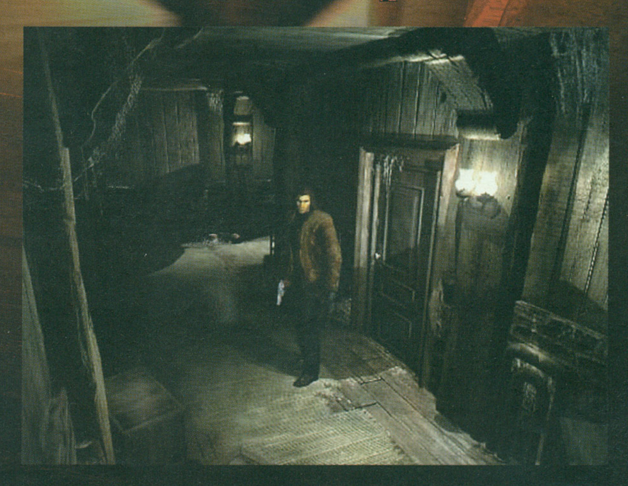
AV: *Jugamos Quake bastante por red. 15 minutos por día en "Bad Place". Ya "quemamos" Starcraft. Metal Gear, Zelda, Powerstone y House of the Dead II son los juegos que están regularmente dentro de nuestras consolas. Estamos esperando muy impacientes la versión en inglés de Shenmue (como muchas personas en todo el mundo), Soul Calibur, Final Fantasy VIII y Gran Turismo 2. ¡Pero es un hecho que AITD IV no nos deja mucho tiempo libre para jugar!*

COLLECTOR CARD Nº2
CARNBY
HEIGHT: 1,84 M - 6' 1"
WEIGHT: 78 KG - 156 LBS
EYES: GREY BLUE
HAIR: BROWN
IDENTIFYING MARKS: NONE
DATE OF BIRTH: 29TH OF FEBRUARY, 1968
LOCATION OF BIRTH: RICHMOND, VIRGINIA, USA.
FATHER: UNKNOWN
MOTHER: UNKNOWN
LAST KNOWN ADDRESS: WHITE HOUSE HOTEL
18 NORMAN AVENUE, GLOUCESTER, MA ROOM# 17"

PLACED IN ST. ANDREW'S ORPHANAGE BY SOCIAL SERVICES.

CARNBY CURRENTLY WORKS FOR THE AGENCY FOUNDED IN 1982 BY CHARLES FISKE, A FORMER MEMBER OF THE TOP-SECRET BUREAU 713. FISKE AND CARNBY ARE SPECIALISTS IN BIZARRE CASES WHERE THE SUPERNATURAL AND PARANORMAL PLAY A PREDOMINANT ROLE.

INFOGRAMES
DARKWORKS
ALONE IN THE DARK



¿eres feliz?

¿es esto la felicidad?



una verdadera revelación

Todas las cosas buenas

Por Cesar Isola Isart

Era un ambiente de dimensiones gigantescas. Los enormes ventanales que mostraban el gran vacío que rodeaba la hexagonal sala ponían nervioso al Capitán Jean Luc Picard. Vistosos tapices y lujosas tallas en las paredes y columnas completaban la decoración.

-¡Aquí podrían caber cientos de personas! -pensó, mientras sin moverse inspeccionaba el lugar, y antes de que pudiera cambiar de pensamiento escuchó la voz de Q, replicándole: -Y solo estamos nosotros dos. ¿No te sientes halagado?

Sus ojos se fijaron en la figura que estaba sentada en el único sillón, ubicado por sobre él al final de la interminable escalinata que comenzaba un par de metros delante de sus pies, en el centro exacto de la sala, sabiendo que su mirada no necesitaba palabras... -¡Oh, Jean Luc! Nunca cambiarás... aunque debo reconocer que los años han fortalecido tu carácter -dijo Q, esbozando una irónica sonrisa.

-¿Por qué estoy aquí? ¿Qué significa esto? -preguntó Picard.

-¿Por que estoy aquí? ¿Qué significa esto? -repitió Q, ridiculizándolo y, sin dar tiempo a que pudiera objetar, siguió hablando: -¡Los humanos son tan patéticos! -La expresión irónica desapareció reemplazada por una inconmensurable frialdad. -Jean Luc -dijo-, el juicio no ha terminado.

En el universo computarizado de Star Trek podemos encontrar todo tipo de productos, ya sean enciclopedias o juegos de diversos géneros que van desde las aventuras gráficas a la estrategia, pasando por simuladores y arcades. En los próximos meses van a salir aún más títulos de gran calidad. Sin duda podemos decir que es un mercado explotado, pero al mismo tiempo sin un gran referente, ya que ninguno de los juegos se destacó hasta ahora por poseer una gran jugabilidad. El más clásico de todos es sin duda Generations, tal vez incluso el más querido por todos los trekkers; un verdadero símbolo que mezcla tres estilos: principalmente es un arcade, aunque con toques de aventura y simulación, y la historia se basa en la película del mismo nombre, con los capitanes más conocidos de Star Trek, Kirk y Picard.

Dentro de un género similar también podemos encontrar ST: 25th Anniversary y Final Unity, dos de los primeros juegos que esta serie trajo a la PC. Ambos basaban sus historias y su desarrollo en la aventura; y más recientemente, Starfleet Academy nos permitió volvernos un cadete y pilotar las naves de la United Federation of Planets.

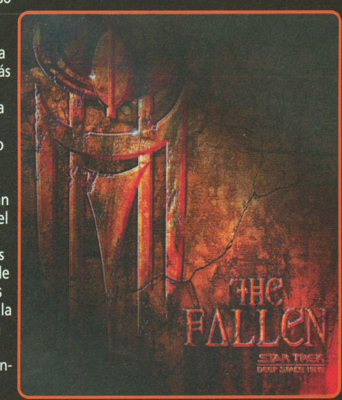
Luego de esos títulos se produjo una especie de receso, que duró hasta mediados del año pasado y se rompió con la salida al mercado de Starfleet Command, del cual recientemente analizamos una versión Gold. Este es también una especie de simulador espacial, pero donde cambiamos la vista interna por una externa y requiere,





además, de una gran cuota de estrategia ya que a medida que pasa el tiempo también deberemos manejar las naves que nos acompañan. Luego, y sin dejar pasar casi el tiempo, pudimos tener en nuestras manos Birth of the Federation, que nos remonta a tiempos pasados para la serie, pero futuro para nosotros, dando los primeros pasos para formar el imperio que elijamos, colonizando sistemas o haciéndonos amigos de nuestros nuevos vecinos, o de lo contrario invadiéndolos; un juego de pura estrategia que nos hace recordar a clásicos como Pax Imperia o Ascendancy; y finalmente Armada, también estratégico pero ahora en tiempo real, con el cual podemos manejar tanto naves de la United Federation of Planets como del Klingon Empire, el Romulan Star Empire e incluso Borg, con un excelente apartado técnico. Y no podemos olvidarnos de ST: Pinball, que tiene tres mesas y las voces originales de la serie; Hidden Evil, un arcade con sutiles toques de aventura, bien logrado técnicamente pero algo aburrido y repetitivo; ST: The Game Show, un juego de preguntas y respuestas a lo largo de las cuatro series y sus películas para quienes creen saberlo todo de Star Trek; y ST: Borg, una película interactiva con la actuación de John deLancie, como Q. Cuatro juegos que no tuvieron el éxito esperado, ya sea por la deficiente calidad o simplemente por el estilo.

Hubo también intentos de explotar otras licencias de este universo, tal es el caso de Harbinger, una aventura que nos llevó a los sectores más alejados el cuadrante, a la Deep Space 9, con el objetivo de solucionar todos los problemas que van surgiendo en el puente, y donde tuvimos oportunidad de ver a todos los personajes de la serie que lleva su nombre. Harbinger cuenta con exce-



lentes gráficos renderizados, pero las ventas y el producto final en sí estuvieron por debajo de las expectativas. Como consecuencia se volvió rápidamente a explotar la licencia de The Next Generation y de la serie clásica.

A su vez, dejando a un lado la United Federation of Planets, podemos encontrar juegos específicos de otras razas, como Klingon Honor Guard, un arcade en primera persona apoyado en el engine de Unreal, con toda la sangre que el nombre implica, una interesante opción para fanáticos que quieran encarnizar a un verdadero guerrero y abrirse camino a base de la fuerza y su Bat'leth. También recordemos a ST: Klingon, un juego dentro de otro juego, pues nos sitúa en una holo-suite y se basa principalmente en una aventura filmada en donde encarnizamos a Pok, un joven guerrero que deberá someterse a distintas pruebas tradicionales de esta belicosa raza, con la aparición especial de Gowron, líder del Alto Consejo Klingon.

Como no podía ser de otra manera, además de los juegos nombrados también salieron al mercado bases de datos, tal es el caso de Omnipedia, la gran enciclopedia trekker que cuenta con grandes dosis de información, especialmente en cuanto a naves se refiere y fichas técnicas de los personajes; ST: Captain's Chair, un paseo virtual por los puentes más importantes de la serie; o ST Deep Space Nine y ST Voyager, solo para fanáticos, que traen información extra junto a imágenes, sonidos y temas de escritorio... *Esto es lo que dice un artículo publicado en Xtreme PC, en Septiembre del año 2000, sobre los juegos que hasta ese entonces habían salido sobre el universo Star Trek -concluyó Picard, sin inmutarse.*

-¿Y sobre el futuro? -preguntó el insinuante Q.

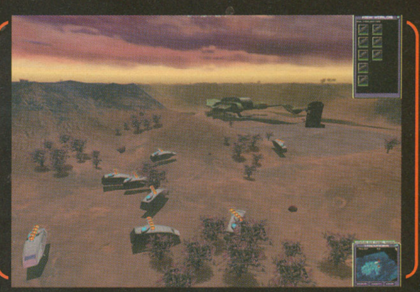
Suspirando, Picard continuó:

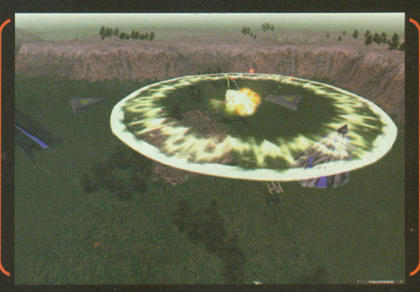
-También habla sobre los juegos que para su época son a futuro, de la siguiente manera: "...pero la historia puede cambiar, si bien ningún título de los salidos hasta el momento se destaca, todo tiende a mostrarnos que los próximos juegos serán realmente excelentes, tanto para los trekkers como para quienes no sigan esta serie, empezando por los muy próximos a salir New Worlds y Voyager: Elite Force, siguiendo con DS9: The Fallen, Dominion Wars, Bridge Commander y Starfleet Command 2



New Worlds

El primero comienza cuando un experimento que lleva a cabo el Romulan Star Empire traslada gran cantidad de nuevos mundos a la zona neutral; de allí el nombre del juego, y por supuesto el desarrollo del mismo se basa en que todas las razas quieren apoderarse de ellos, obviamente por los nuevos y grandes beneficios implicados. Cabe destacar que New Worlds produce un gran cambio en el estilo de los juegos bajo el nombre Star Trek, ya que siendo del género de estrategia en tiempo real se podría pensar que será similar a Armada, pero se estaría equivocado, pues en aquél nuestras unidades son naves cuyas bases principales son shipyards, lo que implica que se desarrolla en el espacio; en cambio, en este nuevo título de la gente de Interplay, cuyo demo habrán podido apreciar en XPC de agosto pasado, las nébulas, estrellas y asteroides ceden su lugar a la superficie de estos sistemas que queremos colonizar, por lo que las unidades son totalmente diferentes y nunca antes vistas, dado que tenemos a nuestra disposición gran cantidad de vehículos terrestres y bases en tierra firme. Lo mismo se puede decir del engine que utiliza, que vuelca toda la acción en un decorado totalmente en 3D, recreando en este caso cada detalle del planeta, sea natural como el mismo relieve del terreno, árboles y ríos, o artificial, como es el caso de los puentes o las bases y edificios. Por último, deberemos elegir ser parte de la United Federation of Planets, el Klingon Empire o lógicamente el Romulan Star Empire, que dio comienzo a esta aventura a lo largo de estos veinticinco nuevos sistemas. Cada raza cuenta con sus propios objetivos y características. Los humanos se concentran principalmente en la exploración y desarrollo tecnológico, protegiendo a las especies natales de cada planeta y haciendo uso de la diplomacia. Los Klingon, como ávidos guerreros, solo les interesa la conquista y las nuevas victorias que los llenen de honor y orgullo, para luego beber y cantar toda la noche. Los Romulanos, por otro lado, se especializan en el sabotaje y en su tecnología desfasable, y no tienen piedad a la hora de matar, aunque también saben utilizar en forma adecuada la diplomacia.





Voyager: Elite Force

Es el primero de la serie Star Trek que saldrá al mercado usando el engine de Quake III Arena, y también el primero bajo el nombre de Voyager, la última rama de este universo y, por cierto, la única que se filma en estos momentos, pues las demás ya han llegado a un final... Lógicamente, y haciendo gala del engine, es un juego en primera persona y basa su historia en una invasión a la nave que lleva su nombre, por lo que nosotros, como parte de la Elite Force encabezada por el Teniente Comandante Tuvok, debemos detener el asalto y salvar al resto de la tripulación.

El juego se desarrolla a lo largo de ocho campañas, entre las que destacamos como escenario el interior del Voyager y de un Cubo Borg. Lo más interesante de todo es que la historia no es lineal... y que además innova en el mejor de los aspectos, recreando fielmente a la serie, pues los decorados y pasillos se colapsan, los paneles explotan y los enemigos se materializan en el lugar que menos esperamos. Está de más decir que contará con gran cantidad de armamento, una multitud de enemigos entre los que se incluyen formas de vida nunca antes vistas y la opción multiplayer, que se dará lugar en una holo-suite y contará con las clásicas opciones Free for All, Capture the Flag y Team Play, y donde por supuesto podremos encarnizar la especie que más nos guste.

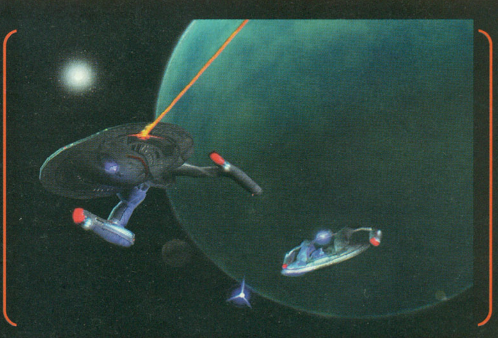
DS9: The Fallen



El siguiente título en consideración está siendo desarrollado por la gente de The Collective y tiene como escenario, tal como la serie a la que hace referencia su nombre, la frontera entre la United Federation of Planets y la Cardassian Union, por supuesto con la constante amenaza del Dominio de por medio. Allí nos veremos implicados en una larga carrera por conseguir los tres orbs de los Pah-wraiths -enemigos naturales de los profetas- que permiten abrir un segundo Whorm-Hole. El juego se basa principalmente en un arcade en tercera persona, construido bajo el poderosísimo Unreal Tournament Engine, con la facilidad de guiar fluidamente a nuestro personaje con los movimientos del mouse, encarnizado en este caso por el Capitán Benjamin Sisko, la Mayor Kira Nerys y el Tte. Comandante Worf, cada uno con sus propias armas y características. ¡Para los más ansiosos, la demo de The Fallen se incluye en el XCD de este mes!

Dominion Wars

A su vez, Dominion Wars es un juego de combate táctico entre naves en tiempo real, pero esta vez basado en la licencia de DS9. Lo está desarrollando Gizmo Industries y si bien puede parecer una compañía joven, está formada en su mayoría por gente de Activision, la que nos cuenta que será como jugar a Myth pero en el espacio. Para ello tendremos a nuestra disposición un máximo de seis naves bajo nuestro mando, que pueden ser de la United Federation of Planets, el Klingon Empire, la Cardassian Union y los Jem'Hadar (lo que nos hace preguntar dónde quedó el Romulan Star Empire con sus hermosos Warbirds...).Tal vez lo más destacable del juego es que si tenemos Starship Creator Warp 2, ¡podremos exportar las naves que creamos para ahora sí poder manejarlas y de paso ver personalmente qué tan bien las hicimos...! Si todo sale según lo previsto, Dominion Wars saldrá al mercado durante el próximo verano.



Bridge Commander



En 2001 saldrá Bridge Commander, un juego en donde comandaremos varias naves al mismo tiempo, o simplemente estaremos al mando de un puente, haciendo el papel de Capitán de, por ejemplo, el U.S.S. Enterprise NCC-1701D o el U.S.S Enterprise NCC-1701E. Deberemos pasar por treinta largas misiones que requerirán de nuestro instinto en el combate, la diplomacia, la exploración y el descubrimiento científico... Bridge Commander contará con las voces de Brent Spiner como el Teniente Comandante Data y por supuesto Patrick Stewart como el Capitán Jean Luc Picard.

Habrá nuevas razas y también viejos conocidos como el Klingon Empire, la Cardassian Union, la Ferengi Alliance y el Romulan Star Empire. El proyecto lo está desarrollando Totally Games, que se encargó en el pasado de títulos para LucasArts de estilo similar, como la saga X-Wing, y para ello adquirió la licencia del engine de NDL conocido como NetImmerse 3.0, usado en Panzer General 3D Assault y Call of Cthulhu, entre otros. ¡Sin duda alguna un juego a tener muy en cuenta!

Starfleet Command 2



Por último, Starfleet Command 2, como su nombre lo indica, es la secuela de SFC, ahora llamada Empires at War Brief. Y esta vez dando una mayor importancia al juego en multiplayer, tanto WON.net como Mplayer tendrán su lugar para este juego con un nuevo estilo de misiones, en el que podremos tomar el lugar de las seis razas anteriores, lyrans, gorns, klingons, romulans, hydrans y desde luego vulcans, bolians, trills y muchos otros, formando la United Federation of Planets, más dos nuevas que forman la Mirak Star League y el Interstellar Concordium...

La primera raza basa todo su poderío en los misiles, y son los enemigos más antiguos del Lyran Star Empire; los segundos son pacifistas (presenciaron la guerra del juego anterior sin intervenir y se dedicaron a crear una gran flota de naves equipadas con un mecanismo al que denominan Plasmatic Pulse), son grandes estrategas y comparten la frontera con la Gorn Confederation y el Romulan Star Empire.

SFC2 cuenta por supuesto con nuevas misiones, ochenta en total, cientos de naves, veinte de las cuales son diseños nuevos, y como es lógico también una mejora sustancial en su parte técnica, principalmente en el aspecto de las luces de los phasers, torpedos y explosiones, y en el daño que van recibiendo las naves o bases estelares, que además cuentan con sus propios reflejos y efectos a medida que giramos en torno a ellas o las vemos rotar provenientes de los motores, ventanas o incluso de los planetas. Realmente debemos decir que la parte gráfica promete ser una maravilla.

Picard concluyó de leer y se limitó a esperar alguna respuesta. El sillón en lo más alto dio un lento giro, y la figura recostada de Q quedó escondida tras él. Pasaron unos segundos de tensión, hasta que el sillón regresó a su posición inicial y ambos seres quedaron enfrentados.

-Jean Luc... -susurró Q, cambiando el tono de voz. -Quien estaba sentado parecía una persona totalmente diferente. Su mirada era penetrante y su cuerpo se inclinaba hacia el humano. -Jean Luc Picard -repitió ahora su nombre completo, pero esta vez con un tono más suave-, dime.. ¿cuál es la moraleja, Jean Luc?

Picard, que mantenía su mirada en los primeros peldaños, la alzó para ver de frente a quien le dirigía la palabra.

-El hombre... -dijo, apartando la mirada, aunque luego pareció tomar fuerzas y volvió a mirar a Q a los ojos con el frío y diplomático tono que siempre lo había caracterizado-. Estos juegos demuestran el camino del hombre, un camino que no es perfecto pero se perfecciona. El Hombre corrige sus errores y no olvida sus fracasos. El Hombre es hoy mejor de lo que era. Y el futuro es promisorio.

Q giró muy suavemente su cabeza, recostándola por sobre su hombro, y lo estudió por unos segundos. Picard estaba recto e inmóvil debajo de él, mirándolo con fijeza... y Q comenzó a reírse.

-Nada mal, Jean Luc, aunque sigues aferrándote a tu lineal existencia... ¿qué sería de ustedes, simples humanos, si no tuvieran... tiempo? -Dejó de reír, se envaró y dijo: -¿Quiénes son ustedes, simples humanos, para entender el continuum, el espacio y el tiempo?

Q descendió la escalinata y cruzó un brazo por sobre los hombros de Picard, lo hizo girar y le señaló la puerta.

-De momento hemos terminado, Jean Luc, ve a jugar a ser el gran capitán. -Y sin dejar que el humano respondiera, agregó: -Oh, no... Jean Luc, no me extrañes. Pronto nos veremos de nuevo.

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Grand Prix 3 93%



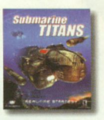
Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ellipse Studios / Strategy First
INTERNET: www.subtitans.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, placa de sonido, 140 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet, Skirmish.

PROMEDIO
67%

Submarine Titans



Las nuevas ideas del Capitán Nemo

Por Sebastián Riveros

Uno de los grandes problemas de la industria del video juego (a la que tanto queremos) es la falta de originalidad. Por cada Planescape: Torment o Deus Ex que tenemos el agrado de jugar, lidiamos con docenas de clones de otros juegos. Uno de los géneros en que esto se hace más notorio es el de la estrategia en tiempo real. Submarine Titans es un título que se propone romper con la monotonía... y casi lo logra.

Si tuviéramos un peso convertible de curso legal por cada clon de Command and Conquer que los miembros de esta editorial han visto pasar, ninguno de nosotros tendría necesidad de trabajar nunca más. Desafortunadamente, el modelo comercial imperante en la industria lleva a varios diseñadores a jugarse con ideas originales, pero también lleva a otras empresas a decir "¿Por qué no hacemos una re versión del juego tal...?" Ellipse Studios se decidió por lo mejor de ambos mundos, tratar de implementar nuevas ideas en un género ya muy trillado. Y se puede decir que desde cierto punto de vista tuvieron éxito. A pesar de sus fallas, Submarine Titans tiene varios elementos bastante originales.

Lo que tenemos aquí es un RTS que se desarrolla enteramente bajo el agua. Tres facciones submarinas típicas se enfrentan por el dominio. Los Tiburones Blancos son militaristas, los Pulpos Negros (sin Narciso Ibáñez Menta) son científicos y los Silicons son una extraña raza alienígena. Por desgracia, las razas no difieren entre sí. Las unidades son virtualmente iguales, por ende ofrecen poca variedad.

Lo novedoso del juego es la presencia de un asistente computarizado que nos ayudará a encargarnos de nuestras unidades y de la base. Si queremos podemos automatizar totalmente a ésta última, permitiendo que nuestro asistente se ocupe de reunir recursos mientras comandamos nuestra flota contra el enemigo. O podemos indicar a nuestros submarinos dañados que regresen a la base para reparaciones. Este tipo de ayuda sería más útil en juegos como Age of Empires II, en el que diferentes unidades son efectivas solo contra ciertos ataques. También tenemos a nuestra disposición un árbol tecnológico bastante saludable, que nos permitirá crear mejores armas, incluidas las tan temidas armas nucleares (JEJEJEJE...).





Los gráficos y el sonido son correctos y la interface es eficaz si nos tomamos el tiempo de aprender a dominarla. Esto puede ser un poco trabajoso, pues los diseñadores no utilizaron el enfoque más intuitivo. Tal vez otra de las razones por las que nuestro asistente es tan valioso.

La ambientación submarina también parece afectar un poco la velocidad de nuestras unidades. Este es uno de los RTS más lentos que hemos visto. Si bien eso no es siempre garantía de aburrimiento, hubiese sido bueno tener un par de unidades un poco más veloces. Es una pena que el potencial de este juego no haya sido desarrollado hasta el límite.

Si sos un fanático que tiene que jugar TODOS los RTS que salen, te va a gustar. Si no sos tan fanático o no sos millonario, te aconsejamos que te quedes con Starcraft, que aún es el rey de la categoría. Esperamos que Ellipse aprenda de sus errores y no pierda más oportunidades. Con un par de meses más de playtesting y unidades mejor desarrolladas, éste podría haber sido un nuevo referente en el mundo de los RTS; pero así como está, los titanes submarinos hacen agua. Hace falta un poco más que buenas ideas para ponerlos a flote.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Estrategia en tiempo real pasada por agua y con un par de ideas nuevas.
LO QUE SI: La ambientación, el asistente computarizado, las tecnologías.
LO QUE NO: Poca variedad entre facciones y unidades. Un poco lento.

67%

PROMEDIO
78%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Third Law Interactive / Gathering of Developers
INTERNET: www.kisspsychocircus.com.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, módem e Internet.



KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Shogo se pinta la cara para tocarse un rock&roll

Por Sebastián Di Nardo

Llega por fin el tan esperado juego de Kiss. Basado en el genial comic de Todd McFarlane KISS Psycho Circus (KPC). Aquél que diera vida al conocidísimo Spawn fue el creador de esta tétrica historia que hoy trae a nuestras pantallas Third Law Interactive. Prepárense a vivir una aterradora experiencia luchando contra las criaturas más bizarras en inquietantes escenarios donde la acción no se hace esperar. ¡Límpiense la sangre de la cara y recarguen sus armas, las alimañas están frente a nuestras narices!



¿Estrellas de Rock o micos armados?

La primera pregunta que cualquiera de nosotros se hace al oír el nombre del título es: ¿Tiene esto algo que ver con la banda de Rock? Bueno, la verdad es que tiene algo que ver, pero sólo un poco. Este juego está basado en el comic book creado por el demente de Todd McFarlane, en el que los personajes de la banda son los guadianes de cuatro realidades. Star es el encargado de proteger la realidad del agua, The Beast la de la tierra, The Celestial la del aire y The Demon la del fuego. Aparentemente el equilibrio se ha roto y una orda de demonios sedientos de sangre lucha para preparar la llegada del Hijo de las Pesadillas (Nightmare Child). Nuestra misión es muy simple, restaurar ese orden y evitar que esto suceda.

Para ser sincero, cuando me enteré del lanzamiento de este fichín dije: qué corno tiene que ver KISS con los demonios y las bestias nauseabundas que los atacan. Como si esto fuera poco, los primeros videos que mostraban el juego en acción no me atraían demasiado, con lo que rápidamente perdí el interés. Más tarde me di cuenta de que todo se basaba en un comic que yo desconocía, y su creador era nada más ni nada menos que McFarlane. Tenía que darle una oportunidad. Tenía que ver si esta extraña combinación funcionaba.





Este era un trabajo para Moki, así que cuando el momento llegó decidí que valía la pena destinar 400 MB de mi disco para ver qué DIABLOS era eso.

¿Qué es más irreal: KISS Psycho Circus o la calle Florida?

La ansiedad había hecho que me comiera

todas las uñas, ya no quedaba nada por masticarme, pero gracias a Dios el proceso de instalación terminaba. Al iniciar el juego podemos elegir cualquiera de los personajes. Obviamente no resistí la tentación y seleccioné a The Demon (siempre tuve especial afinidad por el personaje de Gene Simmons) y un cartel me avisó que debía seguir un orden si quería disfrutar la historia por completo. Me pareció lógico entonces empezar por Star. Al ver la secuencia inicial no había dudas de que los muchachos de Third Law habían hecho los deberes. El engine modificado de Lithtech se veía bastante bien a pesar de que la resolución del Hud no lo ayudaba. Esos malditos menús de armas y energía se veían pixelados sin importar la resolución, así que decidí no preocuparme más por eso. Comencé a caminar por el escenario de rock, encontré la primera arma y ya no se hizo esperar la lucha con demoníacas criaturas sin cabeza. Roñosos cascarudos violáceos con cuatro patas se ensañaban con el pobre personaje. Lentamente fui descubriendo que acción era lo que sobraba y que si se me ocurría meterme un dedo en la nariz era hombre muerto. El menor de los descuidos significaba terminar como puré de héroe, con lo que decidí actuar con un poco más de precaución. Algo que resulta muy difícil si queremos apreciar en todo su esplendor los increíbles escenarios por los que debemos atravesar en nuestro desesperado intento por salvar al mundo. Realidades repletas de agresivas bestias que aparecen de la nada en cantidades descomunales en busca de sangre, nuestra sangre.

Afortunadamente la inteligencia artificial de estos bichos es la misma que la de una aceituna. Sólo aparecen y se lanzan sobre nosotros hasta que los hagamos picadillo. En la mayoría de los casos son tan torpes que si perdemos es solo porque nos superan en número, con lo que les aconsejo salvar con frecuencia. Aún así tienen algunas cosas rescatables, se pelean entre ellos. Si una cantidad considerable de engendros intenta separar la cabeza de nuestro cuerpo, es interesante lograr que alguno lastime accidentalmente a sus camaradas en su intento por liquidarnos. Instantáneamente sus compañeros se volverán en su contra y lo despedazarán ante nuestros ojos (¡hermosoooo!). Esta es una buena técnica si además de superarnos en número son más poderosos. Desgraciadamente, éste es el único comportamiento inteligente de estas criaturas que terminan siendo tontos títeres bajo el fuego implacable de nuestras armas. Una vez más quedamos tranquilos admirando los bizarros paisajes que nos ofrece KPC, paisajes que no son tan irreales si los comparamos con la calle Florida o Lavalle después de determinada hora. Allí también tenemos extraños nigromantes con galera, gitanos locos y una cantidad de alimañas que no roban energía sino dinero. Pensándolo bien, el extraño mundo de KPC no es tan irreal, ¿cierto?



Te partiré mi guitarra en la cabeza

Como ustedes sabrán, en este tipo de juegos es muy importante el armamento y por extraño que parezca éste es un punto que los desarrolladores parecen haber descuidado. En mi opinión, el arsenal de KPC deja mucho que desear. En su desesperado intento por dar una apariencia sobrenatural vemos algunas armas poco atractivas o no muy efectivas. Me resulta difícil acostumbrarme a espadas, látigos o fusiles de energía con tanto enemigo por destruir, y la verdad es que si a esto sumamos la torpe inteligencia artificial de las criaturas, KPC se transforma rápidamente en un candidato al aburrimiento. De no ser por nuestro incansable deseo de ver el próximo escenario y saber qué es lo que va a suceder a continuación, este CD sólo serviría como posavasos. Metrallas de energía, cañones con cadenas que disparan perdigones, fusiles con bolas de energía forman parte de un arsenal poco atractivo e impreciso. La mayor parte del armamento sirve básicamente para disparar al bulto, y no está tan mal si pensamos en la cantidad de alimañas que se arrojan en forma kamikaze sobre nuestro héroe. Pero seamos realistas, si tenemos que matar a un enemigo que nos dispara bolas de cañón desde una lejana cornisa, ¿con qué se supone que le tiremos? ¿Con insultos? ¿En qué pensaban estos muchachos cuando diseñaron las armas? Afortunadamente contamos con algunos aciertos como el de la caja de sorpresas: una especie de bomba con forma de regalo de la que asoma la cabeza de un payaso con unos diabólicos ojitos











verdes. Si la observamos permanece en su lugar y la cabecita se asoma esporádicamente en busca de su presa, y al menor movimiento salta de su caja y... ¡BOOM!, todo terminó para nuestro intrépido enemigo.

Dejando de lado el armamento, una de las cosas a las que más fe le puse fue al sonido. Los efectos están bastante bien, de hecho contribuyen a aumentar nuestro nerviosismo y por momentos nos llenan de desesperación pero, curiosamente, el punto que más debía destacarse, la música, deja mucho que desear. En un fichín de KISS todos esperábamos una banda de sonido del grupo y, oh sorpresa, es lo que menos encontramos. Si bien escuchamos música de rock, los temas de la banda aparecen sólo en fragmentos y en contadas oportunidades, generalmente cuando pasamos frente a una radio o activamos una fonola. ¿Qué clase de juego de KISS es éste sin el metal de la banda zumbando en nuestros oídos mientras destrozamos a estas harapientas criaturas...? Muy flojo.

Quítate la careta que ya conocemos tus tontos artilugios

Qué más puedo decirles... KISS Psycho Circus, un juego que podría haber sido un caño, no es nada menos que un fichín más del montón. No se confundan y piensen con esto que el juego es una porquería, no señor. Está bien, bastante bien, pero no nos trae nada nuevo. Ni siquiera en la modalidad multiplayer, en la que vía modem o TCP/IP podemos balearnos con nuestros amigos, encontramos algo que no hayamos visto o jugado antes. El pecado más grande que cometen los desarrolladores es no ofrecer nada nuevo. ¿Qué pasó con la inventiva, muchachos? ¿Utilizar el nombre de un afamado comic y de una legendaria banda de rock es la única forma de vender? Quitémonos la careta y sincerémonos, por bien que esté el juego y por más acción que tenga, me siento engañado, timado, ultrajado y engatuzado. A pesar de mi felicidad por la acción y la calidad del diseño de los niveles, estoy indignado porque todo terminó ahí. ¿Qué fue de los guiones atrapantes, de las ganas de superarse gráficamente día a día?... BUMP!

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura basada en el comic KISS Psycho Circus.
LO QUE SI: El diseño de los niveles, el sonido y hasta cierto punto los gráficos.
LO QUE NO: Las armas, falta la presencia musical de KISS y carece de elementos novedosos.

78%

HoLa, AmIgos. Soy el dR. PicOr. AcaBo de GolPear a Este MiCo mentiRoso. No lo esCucHen, el juego Está Muy Bien, hay balas, ArMas Raras y muChos BichOs para MatAr. ¡HerMosooooo! Jijijijiji.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Valusoft / Rise Software
INTERNET: www.valusoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

Vietnam: Black Ops



O cómo combatir un regimiento de clones orientales

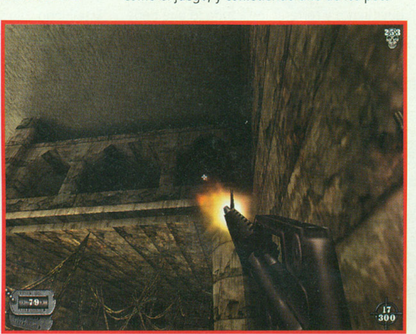
Por el Dr. Picor

La ansiedad se transformó en alegría. Después de tanto esperar este momento, finalmente la gente de la editorial me permitió revisar un fichín. Como era de esperarse los mejores juegos se los agarraron ellos, dejándome las sobras. En fin, tratando de poner un poco de tono editorial en todo esto, me veo en el deber de informarles, mis pequeñas babosas, que Vietnam Black Ops está aquí.

Cargador lleno, corazón ¿contento?

Por fin tengo la oportunidad de escribir mis primeras líneas, así que intentaré hacerlo bien para ganarme la confianza de los muchachos como reviewer. Desgraciadamente, tanto alegror se ve empañado por un juego lamentable. Una porquería tan grande que podría haber sido la estrella de este mes en El Lado Bizarro. Pero está aquí solo por una razón, en el fondo, muy en el fondo de este fichín, se puede ver algo de amor. Sin perder más tiempo vamos a diseccionar Vietnam: Black Ops (VBO).

Corren los años 60' y USA está en guerra con Corea. Mientras algunos se drogaban fumando porquerías o tomando pastinacas, miles de muchachos caían como moscas víctimas del temible Vietcong. Eso es lo que se puede apreciar encarnando a este soldado, e intentando atravesar en reiteradas ocasiones territorios infestados de pequeños con ojos rasgados y sombrerillo de paja. Las armas son las que podíamos encontrar en cualquier campo de batalla en aquél momento: cuchillo, A4, M16, lanzagranadas, bazooka o un hermosísimo rifle sniper. Hasta aquí todo suena maravilloso, pero como es costumbre los programadores se olvidaron de una de las cosas más importantes a la hora de programar un juego: dedicación.



Para empezar, el engine se ve sospechosamente parecido al de Shogo, por la sencilla razón de que al matar a un enemigo (¡hermoso!) vemos salir un chorrazo de sangre con un asombroso parecido a dicho fichín. Y créanme, de sangre sé bastante. Si fuera así, esta gente ha desaprovechado una oportunidad increíble de hacer un juego brillante. Los escenarios no son más que un conjunto de polígonos texturados, con espacios abiertos que pueden ofrecer ocasionalmente algún atractivo, a pesar de los árboles que asemejan postes telefónicos con ramas. Del resto es mejor ni hablar. Los enemigos son todos exactamente iguales y con el mismo skin. Resulta bastante divertido pelear contra un escuadrón de clones-coreanos-gemelos con el mismo estúpido traje negro y ese tonto sombrerito de paja. La inteligencia artificial de estos muchachitos es tan torpe como parece. Se esconden sin moverse hasta que estamos sobre ellos y al recibir el primer impacto efectúan un ataque suicida sin importar lo que tengan en la mano. De esta manera surgen algunas cosas interesantes como "los hermanos granador", divertidos escuadrones de orientales explosivos, que portan granadas y se vuelan en pedazos al tocarlos.

Fuera de eso VBO apesta por donde se mire, rematando con unos menús tan tortuosos como el juego, y cometiendo uno de los pecados más grandes: la falta del modo multiplayer. Una vergüenza. ¿Qué fue de la alegría de matar a nuestros amiguetes? ¿Cómo puede ser que a esta altura sigan saliendo juegos sin esta modalidad?

El extraño caso del melancólico Dr. Picor

A decir verdad, a pesar de los gráficos tan precarios, la banda de sonido que brilla por su ausencia y la poca variedad de efectos sonoros, este juego tiene para mí algo rescatable. Llámenme sentimental o melancólico, pero todo me recuerda a mi amigo Charlie. En cierta forma siento que cada vez que mato a uno de estos tontos orientales veo a mi viejo camarada. Cuánto extrañaba destrozar a tiros a aquel pelele informático y cuánta alegría siento al escuchar esos gritos de pánico coreano al acercarme. Me siento poderoso, tanto que pasaría horas disparando sobre los cadáveres inertes solo para ver cómo vuela la sangre. Ahhh, que hermoso. Bueno, basta de melancolía, basta de afecto. Si tengo que ser objetivo, este juego es una porquería, apesta, es una kk, pero antes de despedirme déjenme decirles algo: EsTe JueGo cHorrEa SangRe, y Es HerMoso, No mE impoRta lo quE diGan o Me Hagan Decir.

Ahora si me disculpan tengo que extraer un tumor maligno que implanté anoche en mi hámster Marco Aurelio, y después recordaré viejos tiempos matando a estos tontos Charlies, jijiji.

Nota del Editor: Olviden las últimas palabras del Dr. Picor, a veces suele dejar que sus emociones lo dominen y tiende a ser poco objetivo, así que al puntaje lo pondremos nosotros.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Uno de los pocos juegos de acción basado en la guerra de Vietnam.
LO QUE SI: Acción, Balas, Orientales y Mucha SaNgre.
LO QUE NO: Una pobreza grafica abrumadora, una banda de sonido inexistente, poca variedad de efectos sonoros y, Oh Dios, no hay multiplayer.



PROMEDIO
49%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Lankor / Eidos Interactive
INTERNET: www.eidosinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 250 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores en la misma PC o hasta 12 vía TCP/IP y LAN.



F1 World Grand Prix

Primer premio a la desilusión

■ Por Gian y Manfredi

Eidos nos demuestra con este juego lo desesperados que estábamos los amantes de la F1 por la salida, de una vez por todas, de GP3 de Microprose y Geoff Crammond. De otra forma no hay explicación que permita comprender cómo una persona puede instalar y jugar a esta tontería de concepción arcaica. Basta, nos vamos a la nota.

El Circo de la Fórmula 1 no para, sigue a 320 km/h. Y todos sabemos que a estas velocidades un pifie puede tener un trágico final. Un final nada deseado por los pilotos y, por el contrario, bienvenido por los fanáticos.

Y en esta vorágine la gente de Eidos se subió a su licencia y nos entregó su mejor producto: Formula 1 World Grand Prix 1999. O, mejor dicho, el segundo juego de Fórmula 1 de una compañía que había hecho un juego anterior que rozaba lo malísimo y que en su segundo chance no hizo más que demostrar que son una empresa que mantiene una línea de conducta. Y que, manteniendo la coherencia, su segunda parte es más de lo mismo. Ojo, hay diferencias, es innegable que el paso del tiempo logra mejores 3D, modelos de daños, física, etc. pero... ¿qué cambió? ¿Qué tiene?

Eidos, ¿para qué?

La respuesta es simple. Y para ilustrarla les contaré una breve y hermosa anécdota. Hace un tiempo me encontré con la posibilidad de traspasar las enormes puertas que separan al resto de los mortales de un selecto grupo de afortunados. Sí, señores, ingresé a una fábrica de automóviles de Fórmula 1. Lo recuerdo como si fuera ayer; la localidad de Didcot quedaba a mis espaldas y un hombrecillo en silla de ruedas se paseaba por ahí, frente a mis narices. Me acerqué a él y respetuosa, protocolarmente, le dije: "¿Qué hacés, Frank?". Después creo que me saludó y al instante una catarata de inolvidables recuerdos se presentaron enmarcados en una limpieza, orden y pulcritud dignos de un hospital. Limpieza, orden y pulcritud que la gente que diseñó los menús de Formula 1 World Grand Prix no tuvo para nada en cuenta. Más bien parecería que se inspiraron en un repuestero de mala muerte que ni siquiera logró tener su negocio en la calle Warnes. El desorden es absoluto, el mal gusto es lo habitual, y poder pasar de una opción a otra es más difícil que manejar un auto de Fórmula 1 (tal vez esto sea lo que entendieron en Eidos cuando se plantearon reproducir algo de la máxima categoría del automovilismo internacional).

Pasado el mal trago, después de haber encontrado que se puede jugar en diferentes niveles, de que puedo elegir algún piloto y algún auto de la temporada 1999, de que puedo elegir entre todos los circuitos, de decidir si juego solo o con la pantalla dividida, etc., etc., etc. me dispuse a probarlo.

Exploro un poco el setup del auto, veo que no se anduvieron con chiquitas y que, más allá de la dificultad que presentan los menús tanto de clasificación, pruebas, tanques llenos y carreras, está todo lo que tiene que tener un fichín de Fórmula 1 para tocar de un auto. Una vez en el vehículo, vemos que los gráficos están bien, los modelos de los autos son bastante buenos, el modelo de daños es regular (bah, no es malo pero podría ser mejor), las cámaras son más que decentes (hay algunas rarezas como poder manejar con una visión desde adentro del casco del piloto), pero que al momento de acelerar es simplemente un apestoso arcade. Típico; en modo fácil es "peace of cake", y en difícil necesitamos más concentración que un Buda. Parpadeás y todo terminó.



Eidos, pará que duele

En fin, este juego es correcto si lo comparamos con el anterior intento de la misma empresa. Ahora, comparado contra todo lo que nosotros esperamos de este tipo de juegos, más lo mucho que ya nos dio EA Sports al respecto y, en todo caso, lo que nos dio otra vez el niño bueno de Geoff Crammond, pues bien, mejor sería ni seguir hablando. Este juego sólo se salvaría si no tuviéramos que escribir la review. Ay, ay, ay me parece que no llega al 50%.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Muy poco de lo que uno quiere, pero los gráficos zafan por momentos y los morphings de la animación final están bien. Una paradoja que esto ocurra justo cuando uno decide irse del juego.
LO QUE SI: Sí, sí, algo bueno hay pero no tenemos muchas ganas de buscarlo. Ah, sí: lo mejor es que gracias a este juego valoramos mejor la salida de GP3.
LO QUE NO: Es un simple arcade y no lo que esperábamos.

49%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rayland Interactive / Red Storm
INTERNET: www.redstorm.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 200 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía TCP/IP y LAN.

BANG! Gunship Elite



Con aroma a clásico de los '80



Por Santiago Videla

Hoy por hoy, cada vez son menos los arcades simples que se ven en PC, y en un intento por recuperar algo del atractivo de los juegos de esta época, los muchachos de Rayland nos traen este arcade en donde la acción a más no poder es moneda corriente en todo momento.

Uno contra todos

A pesar de que por la foto pueda parecer que estamos ante un título similar a la serie de los Freespace o a Starlancer, Bang tiene un estilo bastante diferente ya que aquí todos los elementos típicos de los simuladores de combate espacial han sido removidos, para dar paso a un juego simple en el que con nuestra solitaria nave nos enfrentaremos a interminables hordas de los más variados enemigos, al mejor estilo de muchos clásicos de antaño como Time Pilot, por ejemplo.

Sin ninguna clase de preparativos previos y con tan solo algunas breves explicaciones de los objetivos de cada misión (que casi siempre son: "Liquiden a todo lo que se mueva" y alguna que otra cosa más), a los pocos segundos de empezar a jugar este juego nos mete de cabeza en un mar de enemigos que nos atacan por todas partes sin darnos tregua ni por un segundo, por lo que además de un buen joystick y reflejos a prueba de todo, siempre es recomendable tener un par de aspirinas a mano... en caso de emergencia.

Lejos del complicado instrumental que tendríamos que aprender a manejar si se tratara de un simulador, en este juego únicamente tendremos que preocuparnos por la velocidad y por dispararle a todo. Al igual que en los viejos arcades, muchos de los enemigos que iremos reventando soltarán distintos premios o "Power Ups", que luego vamos a poder agarrar como en cualquier juego de naves tradicional y por lo general servirán para recuperar energía y recargar nuestras armas especiales.

Salvo por algunas misiones en las que tendremos que tener más cuidado con lo que hacemos, por lo general la acción se resume a destruir varias docenas de enemigos comunes hasta que aparezca un arma o un objeto especial, que luego tendremos que capturar para poder terminar con las naves más grossas.

Puede ser que esta idea no le resulte demasiado llamativa a muchos de ustedes, pero a pesar de todo, BANG! es un juego que resulta entretenido sin importar lo repetitivo que es, especialmente por sus impresionantes gráficos.

En este rubro se puede decir que tiene más que suficiente como para hacerse notar y por momentos hasta creo que es una pena que un "engine" como éste haya sido usado para hacer un juego tan simple.

Aunque los modelos de las distintas naves no son algo revolucionario, algunas de ellas son realmente enormes y ayudan mucho a evitar que lo repetitivo de la acción termine por aburrir.

Lo que se destaca y mucho es el impresionante despliegue de efectos especiales que se ve casi en todo momento; y también los espectaculares fondos que tiene cada escenario.

¿Me prestás otra ficha?

No cabe duda alguna que este juego no será recordado como el más innovador de su estilo, pero su simplicidad y la alucinante calidad de sus gráficos pueden llegar a ser motivo suficiente como para que más de uno quede atrapado en sus redes.

Desde ya quiero advertirles que, aunque a simple vista no lo parezca, éste es un juego de acción y nada más, por lo que es probable que si son fanáticos de los simuladores de la onda de los Freespace y similares, termine decepcionándolos.

Por otro lado, si lo que están buscando es algo para pasar el rato tiroteando alienígenas y de paso ver gráficos de primera, BANG! Gunship Elite es una opción muy interesante.

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de naves visto en primera persona bastante entretenido y con un estilo muy "ochentero".
LO QUE SI: Los efectos especiales, los gráficos. ¡Derrocha acción por los cuatro costados!
LO QUE NO: Es Re-re-re-re-re-re repetitivo, tiene algunos problemas para reconocer distintos tipos de joysticks, es bastante difícil incluso para aquellos que estén más cancheros en esto de reventar naves de aquí para allá.

72%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ritual Entertainment / G.o.D.
INTERNET: www.ritual.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Linda y violenta, pero tontita



Por Martín Varsano

En muchas ocasiones (esto creo haberlo repetido en alguna ocasión; si es así sepan disculpar, son los achaques de la edad) los lazos entre el mundo del cine y el de los videojuegos parecen estar unidos de una manera indivisible. Seguramente alguna vez les pasó que, previo bombardeo mediático, uno espera maravillas de una película... Y luego de salir del cine, siente ese gustito semi-amargo, con la sensación de que algo podía haber sido mejor, tal vez sólo por el hecho de que teníamos demasiadas expectativas por el filme. No es que sea malo, ni mucho menos, pero en nuestro interior sentimos que "daba para más".

Este tipo de sentimiento es el que me ocurrió con Heavy Metal F.A.K.K. 2, un juego que cargaba con una gran responsabilidad sobre sus hombros, y que en muchos aspectos ha sabido salir airoso del entuerto; pero así y todo sentimos que en algún lado Ritual se perdió la oportunidad de hacer uno de los grandes arcades del 2000.

Muchacha de poca ropa se necesita para arriesgada tarea...

Como dijimos en las líneas previas, la responsabilidad de FAKK2 (vamos a abreviar, así y todo sin los puntitos) era grande. Primeramente porque utilizaba el "gran"engine de John Carmack: Quake III Arena. De lo que no cabe ninguna duda es que Ritual sí supo aprovechar el poder del motor de id Software, brindándonos un producto con una calidad gráfica indiscutible, sin lugar a dudas el punto más alto de´este título.

Pero vamos por partes: Sobre el tema de la historia no vamos a hacer demasiado hincapié, ya que todos la conocen por el informe que realizamos hace un par de números. Lo único que importa es que la heroína es una muchacha pulposa de escasas prendas, que se las ingenia para guardar en la diminuta tanga un arsenal que pondría colorado al mismísimo Rambo. Y nosotros, amigos, no vamos a andar cuestionando de dónde sale ese tremendo bazooka o el par de Uzis, ¿no les parece?

Que además tenga una agilidad de atleta olímpico...

A Julie (éste es el nombre de la protagonista, inspirada en una famosísima modelo de Playboy llamada Julie Strain, que además es la mujer del capanga de Ritual, ¡oh coincidencia!) la veremos en una perspectiva en tercera persona, similar a la de juegos como Tomb Raider o MDK. Pero las similitudes con Larita no terminan en la perspectiva: Julie es capaz de hacer las más variadas piruetas, como trepar, colgarse de sogas y balancearse en ellas, escalar y otras tantas cosas que seguramente practica mientras lava la ropa en la casa. Todos los movimientos de la muchacha están muy bien logrados y son sumamente útiles para llegar a lugares recónditos, en donde en muchas ocasiones encontraremos ciertas recompensas, como por ejemplo alguna que otra armita muy importante para poder avanzar en el juego con más tranquilidad.

Sobre el tema del armamento debemos aplaudir a Ritual, ya que ha creado un sistema sumamente sencillo, por el cual es posible asignar con los dos botones del







mouse y los números del teclado las distintas armas a Julie, que puede manejarlas de manera indistinta con la mano derecha o izquierda. Esto permite una cantidad de combinaciones inagotable, pudiendo combinar armas de corto alcance con otras de largo, o escudos, por ejemplo.

Y sepa defender a los habitantes del pueblo de todo mal que los aqueje...

Ya llegamos a la parte gráfica, otro aspecto para felicitar a los programadores. El diseño de las texturas y los niveles es realmente interesante, con una onda Medieval modernosa (parece raro pero se van a dar cuenta de lo que estamos hablando cuando jueguen FAKK2) muy interesante. Es más, en muchas ocasiones, da la impresión de que estamos en uno de los maravillosos niveles de Unreal.

En los pagos de Julie están sucediendo cosas extrañas, y nuestra tarea consiste en ayudar a nuestros vecinos (que nos consideran casi una leyenda viviente, pues hay cuadros nuestros por las calles y edificios) de una extraña invasión de la cual no tienen defensa. Si no fuera por esta niña, no sabrían qué hacer...

Otro tema que vale la pena destacar es el sonido del juego. Los efectos ambientales son excelentes, y la música, aunque no está al mismo nivel, acompaña la acción. Las voces de los personajes están bien ejecutadas, aunque no encontramos una opción para subtitular las secuencias cinemáticas, algo que los que no tengan un buen manejo del inglés seguramente lamentarán.



Aunque no pueda salvar algunos defectos del juego

Obviamente a esta altura ustedes se estarán preguntando el por qué del puntaje, si todo lo que hablé hasta el momento fueron maravillas de FAKK2. No es así. Lamento comunicarles que he dejado lo peor para el final, todo juntito como en esas películas en las que lo mejor pasa en los primeros tres cuartos y después la cosa se viene medio a pique (que insistente que estoy con esto del cine, ¿no será porque están haciendo una película sobre la historia de FAKK2?)

Primeramente, debemos criticar el tema de la longitud del juego. Este es demasiado corto y bastante fácil, y la mayoría de los jugadores experimentados en esto de los fichines no van a tener muchos problemas en finiquitar el asunto en dos días o menos. Ni hablar de jugarlo por segunda vez, en donde la cosa se acelera terriblemente.

Por el otro lado, FAKK2, a pesar de contar con un engine que hace las delicias de los jugadores en red, ¡no cuenta con soporte multiplayer! Una verdadera lástima, ya que alguna que otra peleíta para amenizar los partidos solitarios no hubiera venido mal, o por lo menos (esto es algo que venimos pidiendo a gritos) soporte para encuentros cooperativos.

Hay algunos otros detalles para comentar, como por ejemplo algunas dificultades con los controles en algunas secuencias de saltos (que abundan) y que hace que recurramos al tándem "Quick Save / Quick Load" en demasiadas ocasiones, pero por suerte no es tan grave, ya que las partidas se guardan y cargan en un santiamén.

De todas formas, para todos los amantes de las mujeres pulposas, el rock y los aliens pasados de rosca, y por qué no los tirines, Heavy Metal F.A.K.K. 2 es una opción interesante para ver qué otras cosas se pueden hacer con un engine tan potente como el de Quake III Arena. Ahora sólo resta ver lo que pasará con Alice, Return to Castle Wölfenstein y Star Trek: Elite Force.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Julie mostrándose impúdica a todos los alienígenas de la galaxia.
LO QUE SI: El diseño de los escenarios. Las texturas. La iluminación. El sonido. Las combinaciones que se pueden hacer con el armamento. ¡Las mujeres pulposas!
LO QUE NO: Un poco corto y sencillo. No tiene soporte multiplayer. Algunos problemas con ciertas secuencias de saltos.

79%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sierra
INTERNET: www.pinballthrillride.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 95 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores



3D Ultra Pinball Thrillride

Lanza la bola chicu´... ¡Lánzala!

Por Diego "Balls of Steel" Vitorero

Sí, sí, ya sé, ahora todo el mundo va a empezar de decir que como Pro Pinball: Big Race USA no hay. O que el otro era mejor o aquél que simulaba una mesa de verdad. A los que digan eso yo les respondo que tienen razón, pero también les digo que 3D Ultra Pinball Thrillride es una alternativa más que aconsejable para pasar un buen rato con la lengua pegada al monitor.

Seguramente se preguntarán qué es lo que hace a este juego tan bueno y diferente de los demás. La respuesta no tiene muchas vueltas que digamos, es un pinball en el que la mesa sale de lo tradicional. Basta de esas mesas interminables que, cuando la veíamos, la bola ya estaba encima de los flippers y apenas teníamos un mínimo tiempo para pegarle. Con 3D Ultra Pinball Thrillride, Sierra propone un juego entretenido en el que todo está a nuestro alcance para apuntar como corresponde y sacar esos jackpots y multiballs que tantas satisfacciones nos han dado. La única mesa está repleta de mini juegos, llamados Fun Zone Events, los cuales se irán habilitando a medida que vayamos cumpliendo objetivos. Tenemos por ejemplo el Virtual Coaster, en el que nuestra misión será impactar focos que tienen dibujado un tramo que agregaremos cuando la bola los toque, y de esta forma crearemos un recorrido virtual por la montaña rusa; ¡y una vez que el tiempo se termine podremos ver el recorrido completo de nuestro carrito como si estuviéramos montados en él! Para jugar este evento la mesa cambiará a otra, a menos que la bola se nos vaya, claro. Hay otros, como The Flying Falcon, el cual aparecerá de repente en medio de la mesa, como si fuese un holograma y, en este caso, deberemos embocar las tres bolas de colores en la torre a medida que se nos habilite el color respectivo en la base de la misma. The Thrill Zone se habilitará cuando hayamos prendido todas las letras (THRILL) en frente del conjunto de tarjetas que conforman el mismo nombre; cabe aclarar que este modo tiene su propio set de flippers dentro de la mesa principal. En The Thrill Zone, para sacar la mayor cantidad de puntos en el escaso tiempo disponible, bastará con hacer lo que las voces nos dicen, por ejemplo pegarle a los carritos de la montaña rusa cuando estos pasen o embocar la bola tantas veces como podamos por las rampas que aparecen. Otra cosa que podemos hacer es pegarle a los relojitos que están esparcidos por todas partes y así agotar el tiempo. Una vez que esto suceda, tendremos que pasar la bola tantas veces como sea posible por cualquiera de las cinco rampas.





3D Ultra Pinball Thrillride está repleto de estos chiches que lo hacen entretenido al mango. ¡Imposible aburrirse si les gustan los pinballs! La única macana, confirmada después de probarlo en varias máquinas con diferentes configuraciones, es que tiene algunos problemas con placas de video Voodoo3, el sonido a veces se entrecorta y en algunas ocasiones el juego se cierra y nos devuelve al escritorio de Windows. Hubo que bajarle el puntaje por eso. Por suerte las partidas pueden salvarse en cualquier momento simplemente posicionando el puntero del mouse en la parte alta de la pantalla, en la que aparecerá un menú a tal efecto. Creemos que todo esto puede ser solucionado con un pequeño patch.

Esperemos que Sierra se ponga media pila y arregle estos problemitas rápido, porque si no fuera por ellos 3D Ultra Pinball Thrillride pasaría al cuadro de honor. Es original, entretenido y una opción más que interesante para distendernos mientras el jefe no nos ve.

XTREME PC EL PROMEDIO
QUE TIENE: Una excelente vuelta de tuerca a los Pinball tradicionales.
LO QUE SI: Los mini juegos. Bajos requerimientos técnicos. Adictivo al mango. Gráficos y diseño de la mesa.
LO QUE NO: Algunos problemas que pueden solucionarse con un patch.
80%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 14 Degrees East / Interplay
INTERNET: www.Interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía Internet y LAN hasta 12 jugadores

PROMEDIO **67%**

Star Trek Klingon Academy



Por el honor del Imperio Klingon

Por César Isola Isart

Finalmente, después de lo que para muchos fue una larga espera, salió al mercado la continuación de Starfleet Academy. Interplay continúa explotando la licencia de Star Trek, pero nuevamente lo que parecía un buen título se convierte en un producto pura y exclusivamente para seguidores de la serie.

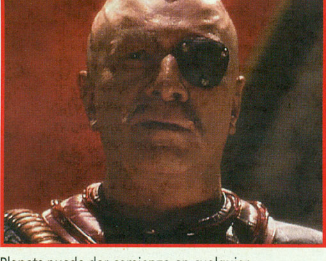
Haciendo memoria

Retrocediendo un poco en el tiempo... sólo un par de años atrás los trekkers sentían la gran ansiedad de poder estar en el puente de una nave de la United Federation of Planets, llegar a la academia y ver que las leyendas eran ciertas, que los rumores eran verdad, Sulu nos guiaba, Checkov nos aconsejaba, y nosotros íbamos adquiriendo experiencia... Pero al probar el producto final lo único que obtuvimos fueron complicaciones, monotonía, y aburrimiento por sobre todas las cosas. Starfleet Academy fracasó rotundamente a tal punto que ahora nos lo ofrecen de promoción cada vez que compramos un mouse en cualquier casa de computación. Aun así, el trekker se mantuvo fiel y siguió confiando en que las compañías sacaran algún día un título que remediara aquellos errores y nos situara verdaderamente atrás del combate, y así llegó el turno de Klingon Academy. Nuevamente estamos en la academia, otra vez detrás de una nave, pero ahora del bando contrario; nos gusta la guerra, vivimos para ella y nos honra con sus victorias. ¡Ahora somos klingons! Y eso ya es una gran mejora.

Nunca llegará al Sto Vo Kor

Una guerra con la United Federation of Planets puede dar comienzo en cualquier momento. El General Chang es quien ahora nos guía y nos enseña que la sangre enemiga es la mejor recompensa. Para ubicarnos un poco, estamos dos años antes de lo sucedido en la sexta película de Star Trek, "The Undiscovered Country", cuando el Klingon Empire mantenía su hostilidad, antes del pacto que significaría la paz. Nos sitúa exactamente en el momento en donde se reclutaban más y más cadetes para la eminente guerra que finalmente nunca daría comienzo, y nosotros somos uno de ellos. Viviremos el juego a través de misiones que en realidad no serán más que una simulación, pero que para nosotros en verdad nos trasladarán a una batalla de la cual sólo un bando sobrevivirá.





La atmósfera que crean la interface y las películas -son seis CD's- es perfecta, al igual que la historia. La música es verdaderamente excelente, y los gráficos se mantienen a la par; es increíble ver cómo las naves van perdiendo partes de su casco. Entonces ¿por qué decepciona? Es simple: a la hora de jugar, los combates son demasiado largos, las naves están desbalanceadas y el aprender a manejar el "VOS" (el sistema que utiliza el juego para dar órdenes a la tripulación) nos podría llevar tantos años como esperar manejar un Marauder en "Ferengi Academy". Un claro ejemplo es que, mientras estamos combatiendo, en medio de disruptores y torpedos, mientras maniobramos para esquivar phasers y dividimos la potencia entre escudos y armas, tenemos que habilitar la enfermería para que los heridos se curen... en caso contrario llegan hasta la puerta y van muriendo mientras miran el cartelito que dice "salí a comer".

Klingon Academy fracasa desde el momento mismo que ponemos las primeras misiones, que dejamos a un lado el aspecto visual y sonoro para dedicarnos a jugar. Sin duda una derrota que figurará por siempre en la memoria del Imperio, pues el juego de Interplay cae en las mismas trampas que su antecesor, y muere sin el menor

reconocimiento, sin honor. Por eso, nunca llegará al paraíso klingon.

Con sabor amargo

Indudablemente, el juego, a pesar de estos errores, tiene un sabor muy especial para el trekker, que tal vez entre la mediocridad de casi todos los demás productos vea en Klingon Academy ese toque especial de poder revivir el final de las aventuras de la serie clásica. Incluso tiene un detalle que ninguno dejará pasar, que es cómo el General Chang pierde su ojo... O tal vez incluso se pueda dar el gusto de jugar en multiplayer mezclando épocas, poniéndose de nombre Martok y haciendo ver que combate con el Rotarran... Pero indudablemente todo esto es exclusivamente para los fanáticos.

En definitiva, te tiene que gustar la serie para poder apreciar este título, y aún así es más entretenido poner la opción de ver la historia por separado sin jugarlo. Para el caso no deja de ser otra decepción... ¿y cuántas van?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una continuación a Starfleet Academy, muy lejos del nivel esperado.
LO QUE SI: La historia y los videos son todo un deleite para el trekker...
LO QUE NO: claro que si no lo sos, este título tiene poco que ofrecerte.

67%

REVIEWS

PROMEDIO **78%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Genetic Anomalies/ Activision
INTERNET: www.conquestonline.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Internet, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Para Internet



Star Trek ConQuest On Line

Todo sea por encarnar a un Q...

Por César Isola Isart

Más y más títulos bajo la licencia de Star Trek... y como muchas veces pasa, el menos esperado es el que finalmente más ofrece. Star Trek ConQuest On Line es el vivo ejemplo de ello, un juego simple pero muy entretenido que nos permite jugar a través de Internet al mejor estilo Magic the Gathering.

Ser un Q... la fantasía de muchos trekkers. El poder vestir a todos con ropas de payaso con solo pensarlo, bajo la excusa de que el mundo es aburrido. ¿Quién no querría ser una especie de semi dios así? Sin la menor de las responsabilidades, haciendo absolutamente todo lo que queramos...

Pues este juego de Activision nos da esa posibilidad, dado que encarnaremos a uno de ellos. ¡Jugamos a controlar el universo!

Por desgracia no tenemos tal libertad en el juego, y nos limitamos a las acciones de las cartas que tengamos, según qué nos convenga más, si protegernos, o atacar. Básicamente de eso se trata el juego, ir desplegando a través del universo -el tablero- las personas, naves y demás cartas que manejamos, para poder detener los ataques del Q con quien nos enfrentamos y poder atacarlo nosotros a través de turnos que representan cada una de esas acciones y los puntos de control que tengamos.

Por supuesto tenemos distintos mazos ya predeterminados, y sino podemos armar el nuestro. Y además tenemos un historial general donde vemos las victorias, derrotas y empates, más los partidos inconclusos, tanto nuestros como de todos los demás Q... lo cual es una gran motivación, pero también nos complica mucho a la hora de comenzar una partida, dado que muy pocos quieren jugar con los recién iniciados. Pero, para ello, el juego nos lleva a un salón de chat donde poder retar a los presentes trekkers reunidos de distintos países que creen saber más que nosotros sobre el mundo de Star Trek... ¡Así que a practicar y demostrarle a todos ellos



de qué materia estamos hechos los sudacas!

Como plus, tiene las voces originales de los Q de la serie. Aclaración: es estrictamente para trekkers.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un Magic The Gathering en el universo trekker. Con el plus de ser un Q.
LO QUE SI: Ser un Q... Es fácil de jugar y tiene interface acertada, muy importante en este tipo de juegos ¡Ser un Q!
LO QUE NO: El teléfono que gastamos jugando. Que al dejar de jugar ya no seamos mas un Q...

78%

PROMEDIO 70%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo Interactive / Centro Mail
INTERNET: www.cryo-interactive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 24x, 60 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

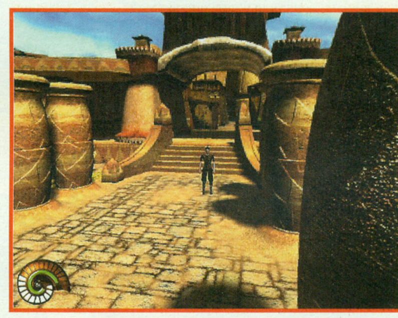


Time Machine

Las nuevas aventuras de la máquina del tiempo

Por Erica Núñez Boess

Primero de Enero del año 1893. El científico Brendan Wells se dispone cumplir su sueño: viajar al futuro. El cronoedro, fruto de años de estudio y corazón de su máquina temporal, espera listo en su jaula de bronce. Instantes antes de activarlo, un extraño objeto, un extravagante nautilus de cobre y cuarzo, aparece en el laboratorio. Sin pensar, Wells lo toma y sube a su máquina, para ser transportado 800.000 años en el futuro.



Luego de una travesía un tanto agitada, nuestro científico llega a un lugar que a simple vista no difiere mucho de algún antiguo pueblo ubicado en medio del desierto. Pero segundos después del arribo, la máquina del tiempo desaparece en medio de una inusual explosión, sin dejar rastro. En su lugar, todo lo que queda es el objeto que Wells tomó de su laboratorio antes de partir, el cual tiene grabada una extraña inscripción: "El nautilus guía al viajero a través del tiempo".

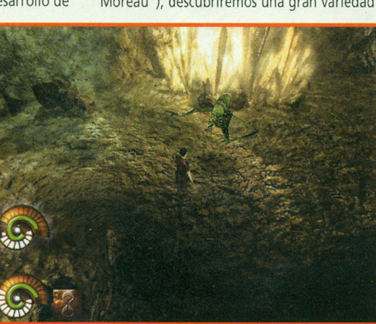
Es de esta forma como nuestro protagonista se ve repentinamente envuelto en una aventura cuya envergadura desconoce por el momento. Y aunque su misión primordial parece obvia (volver a casa), deberá superar una serie de desafíos, que no sólo influirán en su vida, sino también en el desarrollo de ese mundo. Pero ya desde el inicio se le presenta un inconveniente que decididamente no esperaba. Al poco tiempo de comenzar a explorar el lugar, una gran ola de energía cubre por completo la ciudad en la que se encuentra... y lo convierte en un niño de unos 12 años. Cuando intenta encontrar una explicación a este imposible hecho, descubre que el lugar está regido por el semi-dios Cronos, Controlador del Tiempo; que esa ola vuelve inmortales a los habitantes del lugar, pero también les roba sus recuerdos; y que los únicos a los que no se aplica esta regla son los sacerdotes (o Shekandar), que al parecer tienen un Don especial... son los Elegidos.

Así partirá Wells en un viaje que lo llevará a recorrer los lugares más bizarros que jamás pudo imaginarse, desde desiertos invadidos por fantasmas y océanos donde las Sirenas intentarán cautivarlo con su canto, hasta atravesar un vórtice temporal y llegar al mismísimo Santuario de Cronos (quien, por cierto, es el único que puede ayudarlo a volver a su era).

En esta versión totalmente libre de la obra del escritor H. G. Wells (el mismo de "La Guerra de los Mundos" y "La isla del Dr. Moreau"), descubriremos una gran variedad de razas nuevas, algunas muy amigables, y otras desafortunadamente no tanto. Con éstas últimas tendremos que lidiar con ayuda de nuestra fuerza interna, el Jad Garrûl, algo así como un sexto sentido que nos permite controlar algunos aspectos del espacio-tiempo en base a hechizos que iremos aprendiendo a lo largo de la historia y mientras Wells pasa de niño a adulto y finalmente a anciano (y el escenario refleja esos cambios). El arte de Time Machine es, como en todos los productos de Cryo, excelente; su proyección de un mundo 800.000 años en el futuro resulta admirable.

Cryo ha dotado a los 120 personajes de inteligencia, de manera que reaccionen de distintas maneras. Gracias a esta particular característica, los puzzles ha resolver varían y las 11 etapas de la aventura pueden ser recorridas varias veces para observar los cambios.

Mediante la utilización del engine Warp creado por la misma compañía, que utiliza escenas prerenderizadas con personajes en 3D, y gracias a la inteligencia artificial implementada, la gente de Cryo ha logrado un producto que combina de forma excelente la adaptación de la versión original de "La Máquina del Tiempo" con la acción. Time Machine es una aventura de investigación y combate altamente recomendable para los amantes del género.



Entrevista con los Lemures.

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un viaje a un futuro muy, muy lejano, un tanto desorganizado, pero aún así atrapante.
LO QUE SI: El guión. La música. Muy buenos gráficos y animaciones. El hecho de no repetir prácticamente nunca las mismas escenas. Está en castellano.
LO QUE NO: El control del personaje. Los cambios de perspectiva y las tomas de cámara. Por momentos, el nivel de dificultad de los combates es algo elevado.

70%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sierra Attractions / Sierra
INTERNET: www.nowthisisfun.com/contraptions
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 90 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Dos jugadores en la misma PC.

PROMEDIO **87%**

Return of the Incredible Machine: Contraptions



Inventores y locos: ¡miren estoooo!

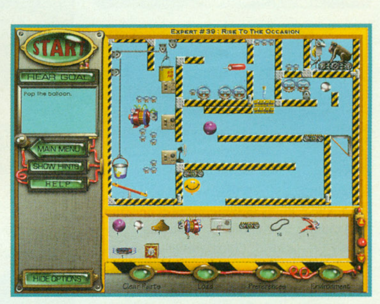
Por Durgan A. Nallar

De chico siempre me causaron mucha gracia las espectaculares máquinas para armar que el Coyote compraba por teléfono. En cuestión de segundos frenaba a su lado el camión de ACME con el enorme paquete, generalmente un ingenio con el que soñaba ayudarse para capturar al escurridizo, astuto y maldito Correcaminos. Pero nunca funcionaban los planes del Coyote.

Más allá de eso, a mí me fascinaban las máquinas de ACME. Y cuando por primera vez llegó a mis manos The Incredible Machine, varios años atrás, no podía creer que mi sueño estuviera cumpliéndose. Jugué a ese título de Sierra con voracidad, resolví puzzle tras puzzle y luego continué adelante fabricando mis propias máquinas increíbles con el editor. En ese momento no tenía con quién compartirlas, así que mis creaciones se desvanecieron en algún polvoriento diskette. Luego repetí el proceso con la segunda versión de The Incredible Machine y con The Incredible Toons, que agregó la típica pareja de gato tonto y ratón ladino, inspirándose tal vez en Tom & Jerry. Fueron juegos excelentes, y si hoy tuviera que darles un puntaje, probablemente los llevaría por sobre el 90%.

En realidad, The Incredible Machine se inspira en un viejo cartoon emitido en los Estados Unidos en los años '70, llamado "Mr. Golberg". En el programa, el personaje inventaba las más bizarras máquinas para hacer cosas tan simples como encender una lamparita o hervir un huevo. ¡Me hubiera gustado verlo!

Contraptions es una nueva entrega de The Incredible Machine. Actualizado para cumplir con los tiempos que corren, esta vez hay nuevos gráficos, una música maravillosa y un fascinante conjunto de 250 puzzles o máquinas para resolver. Contraption significa "una serie de acciones y reacciones que combinadas con otras provocan el resultado deseado". El objetivo del jugador es completar las máquinas propuestas con las piezas disponibles en la sección inferior de la pantalla. El puzzle está construido a medias, con piezas fijas, y nosotros debemos completar las que faltan -rotándolas, estirándolas, enchufándolas, programándolas, etcétera- y apretar el botón de "Start" para hacer que la máquina trabaje y ver si lo hace correctamente. Cada una de las más de 100 piezas tiene una función tal como proporcionar luz, vapor, energía solar... hay pelotas programables de distinta masa, peso, fricción, elasticidad y apariencia; hay baldes de agua agujereados que pierden peso a diferente velocidad; hay ratones enjaulados que si son estimulados echan a andar poleas y engranajes, mandriles que por una banana pedalean como locos, motores, ventiladores, dispositivos antigravitatorios, cocodrilos, flippers, peceras... ¡cien piezas! El objetivo de cada puzzle es, por ejemplo, reventar sólo los globos rojos de un grupo de globos multicolores, hacer que un ratón llegue a su cueva a pesar de estar rodeado de gatos hambrientos y jugosos trozos de queso, o encender fuegos de artificio con espejos y un láser. Las máquinas son tan variadas como aparentemente imposibles, sobre todo al sobrepasar el centésimo puzzle. Siempre pueden resolverse, aunque a veces llevan un rato de prueba y error. Contraptions tiene un tutorial de más de 40 puzzles en los que aprendemos el funcionamiento de cada pieza, luego el nivel de complejidad de las máquinas irá en incremento. En principio se nos ofrecen las piezas justas para resolver cada máquina, pero luego tendremos varias para elegir, lo cual lleva a menudo a resolver el problema de distinta forma a la propuesta por el juego (que podremos observar luego de resueltos).



Además, en los primeros niveles contaremos con ayudas que señalan dónde acomodar las piezas y también dictan algunas pistas de cuáles piezas poner y cómo programarlas; más tarde dependeremos sólo de nuestro ingenio.

Contraptions además dispone de un modo multiplayer para dos. Se presenta un puzzle y el juego se vuelve por turnos. Gana quien consigue resolver primero el problema. Cada jugador tiene 10 segundos para mover piezas, programarlas y apretar el botón de "Start", si se quiere arriesgar. Si no lo hace, el otro jugador puede reacomodar las piezas o probar la máquina echándola a andar. ¡Es entretenido al máximo!

Además, por supuesto, también esta vez hay un editor para armar la máquina más increíble que hayamos soñado. Contraptions es una compra segura, cueste lo que cueste. Es original y demencialmente adictivo. No lo dejen pasar. Si no tienen una excusa para comprarlo, invéntenla.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego perfecto para inventores y genios.
LO QUE SI: Ingenioso, adictivo, entretenido. La música. ¡El multiplayer!
LO QUE NO: Algunos puzzles son iguales a las versiones pasadas.

87%

PROMEDIO
93%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microprose / Hasbro
INTERNET: www.grandprix3.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 16 jugadores vía LAN, módem o Internet. Y sistema por turnos.

PREMIO X XTREME



Grand Prix 3

Después de años en una pista desierta, bajamos la bandera a cuadros

Por Gian y Manfredi

Amigos, llegó el día, el momento, o como ustedes quieran llamarlo. El hecho es que Grand Prix 3 es una realidad y tanto Manfredi como yo somos unos dementes y vamos a contarles por qué valió la pena esperar tanto a este cruel e insensible hombre que es Geof f Crammond. Claro que esto no va a ocurrir en este copete sino en el resto de la review. Continúa Manfredi porque tengo que salir a clasificar.

La Fórmula 1 lo esperaba, la gente lo esperaba, los fans lo esperaban, él lo esperaba, yo lo esperaba. Sí, conjuguemos el verbo esperar en todas sus formas y, tal vez, ni siquiera así sea suficiente. Porque ¿quién no esperaba una de las grandes promesas del año del mundo del fichín? ¿Quién, después de manejar Grand Prix 2, no sintió como si el tiempo no transcurriera? No sé, qué sé yo, parece que hubieran pasado como cuatro años hasta el día en que apareció Grand Prix 3. Y haciendo memoria descubro que lo que parece no sólo parece, sino que es. Sí, sí señores, desde 1996 los fanáticos de la Fórmula 1 estábamos desesperados por tener novedades. La nafta de alto índice en octanos quería mezclarse en nuestro torrente sanguíneo. La espera fue larga, angustiosa, interminable, e incluso insoportable. Hasta en los últimos días previos al lanzamiento todo se tiñó de confusión. Grand Prix 3 no lanzaba a ciencia cierta en ninguna fecha. O sí, en Europa lo haría el 28 de julio, y en USA y Canadá el 24 de agosto. Pero... ¿Argentina es un país europeo, o es un estado del gran país del norte? ¿Quién lo sabe? Lo que sí sabemos es que es casi imposible comprender el paso de alrededor de 1500 días para aquellos mortales que saben lo que significa cada milésima de segundo. Pero como decía el poeta, todo tiene un final. Y hoy es el día, el gran día: Grand Prix 3 cruzó la meta.



¿Qué pasó 129.538.783.198 milésimas de segundo después?

Finalmente el maestro de los maestros, el capo di tutti capi, el gran Geoff Crammond puso en nuestras manos toda la alegría. El desafío era uno solo e inequívoco, la maravilla cercana a la perfección lograda en su Grand Prix 2 debía aggiornarse a las tecnologías del 2000. Una tarea fácil de explicar pero nada simple de lograr.

Les confieso que mi corazón cambió su ritmo desde el momento en que llegó a mis manos el CD de Grand Prix 3 hasta el instante que entró en mi compu.

La emoción era por partida doble: por un lado tenía en mi mano derecha un título condenado a ser el mejor juego de autos de todos los tiempos, por el otro tenía en la mano derecha -probablemente- la única copia en la Argentina de un título condenado a ser el mejor juego de autos todos los tiempos.

Así al menos lo habían sido en su justo momento sus predecesores, Grand Prix Circuit y el (ya mencionado) Grand Prix 2. Aunque en ambos casos hubiera que esperar un par de años para que nuestras máquinas fichineras estuvieran listas para correr a pleno.

Geoff Crammond no se anda con chiquitas al momento de elucubrar sus productos y, como debe ser, no le importa nada que haya que tener una PC casi tan moderna y costosa como un Fórmula 1 (tengan en cuenta que jugarlo con un PII-266 es como manejar un Minardi). Pero lo que también es cierto, es que el público no se iba a bancar esperar 2 años más (sumados a los 4 que pasaron desde 1996) para disfrutar de las mieles de su simulador de Fórmula 1. Y con agrado puedo decirles que en este punto Crammond y Microprose lograron su objetivo: este fichín es jugable con máquinas que hoy existen.

Pongámosle un 107%

Cuando supimos que la review de GP3 era nuestra grata faena surgió la gran frase: "¡Pongámosle 107%!". La explicación es obvia: ningún fichín en la historia podría alcanzar tanto puntaje, se haría realidad un dicho tal como "es mucho más que un juego", y además 107% es una expresión reglamentaria de la



Correr con lluvia es puro picor.

Fórmula 1 que en este momento no vale la pena explicar, pero que de todas maneras tendría coherencia poner. En síntesis, sabíamos que en las manos teníamos un juego que -mínimamente- se merecía lo máximo.

Pero no nos apresuremos.

Primero pongamos primera

Hacer la review de este juego no es algo sencillo. Tanta expectativa puede romperse con rapidez. ¿Qué es lo que vamos a evaluar? Todo. ¿Contar qué tiene el juego y ponerle un puntaje es suficiente? No. ¿Pasar por cada detalle lentamente y, con la frialdad de Mika Hakkinen, analizarlo todo? Sí, sí y, tres veces, sí.

Antes que nada definamos qué es lo que tenemos en las manos: un juego (es una forma de decir, ya que es más que nada un simulador) de Fórmula 1 con la temporada 1998. Una temporada que tiene un par de alegrías para nosotros más allá de que no sea la temporada 2000. Algo que sí posee su competidor más directo: F1 2000 de EA. ¿Pero cuáles son esas dos alegrías antes mencionadas? Una: que en esta temporada corría el simpatiquísimo piloto de Caballito, el joven Esteban Tuero. La otra: la presencia de nuestra Catedral del automovilismo, el Autódromo de la Ciudad de Buenos Aires, el Juan Alfredo Gálvez. ¡Cuánta alegría! Cuánta emoción es doblar por Ascari a fondo, o bajar por el tobogán, o pasar por los boxes e imaginar ese olorcito a parrillada que quedó dando vueltas por ahí de alguna carrera de TC.

Pero más allá de las emociones que esto pueda generar, verdaderamente, no es un punto a favor. Ya que un fichín que tiene colgado el cartelito de candidato a juego del año -al menos en su rubro- sea de dos temporadas atrás. Ok, está Tuero, pero no Mazzacane; está Buenos Aires, pero no Indianápolis ni Sepang. Una pena. Desde este humilde lugar, es justo plantear que valía la pena -léase sí o sí- pagarle a sir Bernie Ecclestone un poco más y así obtener la licencia 2000.

Se va la segunda

Bien podríamos decir que al poner primera Crammond y compañía patinaron un poquito en la largada. Pero la carrera es larga y todavía nos falta dar unas cuantas vueltas hasta llegar a la bandera a cuadros.

Llegó la hora de ponerle todo el peso del zapato de buzo al acelerador y darle a fondo. Es la única forma de testear un motor. O dicho en el mundo del fichín: el engine.

¿Qué hay abajo de tanto circo, de tanta emoción, de tanto rugir? La respuesta no es difícil de alcanzar para aquellos que seguimos las correrías de Geoff Crammond. La respuesta es el mismísimo engine de Grand Prix 2 con verdaderos avances. Lo más notable: la bien amada tecnología 3D, la feliz incorporación de la lluvia (como no lo hizo nadie hasta ahora), y la posibilidad full del multiplayer más allá de algún cable paralelo o de un módem que une teléfono con teléfono (éstas eran las únicas opciones en Grand Prix Circuit y en Grand Prix 2).

Bien, como primera conclusión nos encontramos con algo un tanto extraño, básicamente estamos ante un Grand Prix 2 con 3D. ¿Esto es bueno o es malo? La respuesta no es nada sencilla. Por un lado constantemente estamos con un conocido sabor en la boca. De primera la sensación de que no hay nada nuevo y que estamos ante una gran farsa: cuatro años para tener más de lo mismo. Esto es terrible. Un gran simulador de autos modernizado. Démosle otro chance.

Y otra. Y otra. Geoff se lo merece.

Les juro que la sensación cambia. De no ser así, les aseguro que la review se acabaría ya mismo. Y estamos muy lejos de eso. Esa decepcionante sensación desaparece en forma veloz. La cosa mejora. Y les aseguro que bastante. Ojo, esto no es una simple sensación de esta review. Basta saber, como un muy buen dato, que los pilotos actuales del equipo Arrows, el holandés Jos Verstappen y el español Pedro de la Rosa, le dieron el visto bueno a Geoff Crammond en persona en una suerte de preview que realizaran diez días antes del lanzamiento.

En estos momentos, la palabra simulador le está por sacar una vuelta a la palabra juego. Qué agradable es manejar un auto que reproduce la física de un F1 (es más que recomendable hacerlo con un volante con force feedback). Las curvas, las rectas, las chicanas, los sorpasos, las frenadas. Todo tiene algo de realidad. Todo confirma que estamos manejando más un simulador que un juego. Y si el bendito engine es casi el mismo que en su versión anterior, bienvenido sea; es excelente. Cabe fundamentar todo esto con detalles como las



succiones y turbulencias que dejan uno y cada uno de los bólidos, la sobresaliente inteligencia artificial que poseen nuestros rivales a la hora de rebasarnos o de estirar una frenada para que no demos cuenta de ellos. Por detalles como estos nos damos cuenta de que es un simulador de Fórmula 1.

Tengamos como un buen dato que en estos coches el downforce o carga aerodinámica es increíble y que, por lo tanto hacer un fichín que se jacte de ser un simulador debe tener la capacidad de reproducir los efectos de física que esto genera: las ya mencionadas succión y turbulencia. Bien, chicos, era algo fundamental.

En cuanto al 3D podemos decir que no el gran punto a destacar. Para las 11 escuderías representadas solamente tenemos un carshape (léase un solo auto 22 veces repetido), algo más que flojo; con 11 skins (léase 11 juegos de pinturas y calcos) con la capacidad de diferenciar a 2 autos de la misma escudería por su número y por el casco del piloto. Como dato de bolsillo les recomiendo chequear qué es lo que pasa en F1 2000 de EA sobre este tema. Les ahorro el tiempo: las 11 escuderías tienen 11 carshapes distintos que incluyen detalles en sus skins que hacen que un auto se diferencie de otro más allá del número o el casco de quien lo maneje. Y volviendo a los 11 carshapes de F1 2000, les recomiendo observarlos con detenimiento comparándolos con los autos reales. La sorpresa es más que grata: no son distintos porque sí, las diferencias están hechas a partir de la realidad. Punto para F1 2000.

Pero esto no es una comparación, por lo tanto sigamos con lo que nos interesa. Sigamos con el clima. Bah, la lluvia.



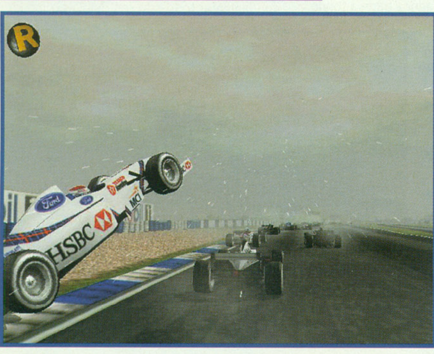
Nadia, el pronóstico del tiempo, por favor

El sol sale para Grand Prix 3. Por fin la lluvia es un condimento en un juego de Fórmula 1 y no, simplemente, una opción de piso mojado o seco.

De más está decir -pero no viene mal hacerlo- que cuando el piso es un espejo de agua la cosa se pone difícil (para algunos novatos imposible). Acá la física es súper realista. El spray todo lo empaña. La visibilidad es casi nula. Y digo casi porque deja lugar para ver los trompos y despistes propios y ajenos.



Pero esto, diferencia más, diferencia menos, no es nada nuevo. Lo nuevo está al comenzar una prueba, entrenamiento, clasificación o carrera. Aquí tenemos una detallada información que nos indica el estado del cielo, y del piso. Pero eso no es todo. Porque también contamos con la info acerca de lo que sucederá con el clima en las dos horas siguientes detallado en cuatro segmentos de media hora. Y no termina aquí, porque podremos conocer las probabilidades de intensidad de la lluvia. Esto quiere decir que cada segmento cuenta con un porcentaje de tormenta, de chaparrón, de llovizna, y, lógicamente, de cielo despejado.



Una vez preparado el setup de nuestro auto, por ejemplo planificamos dos paradas en lugar de una para aprovecharnos de algunos sapos y culebras que prometen caer sobre la segunda media hora de carrera, salimos a la pista, llega la esperada lluvia, entramos a boxes, cambiamos cubiertas, ganamos unos puestos, madrugamos a unos cuantos, para de llover, entramos nuevamente, etcétera.

Acá descubrimos y comprobamos que el clima es en Grand Prix 3 un elemento fundamental a tener en cuenta al igual que en la vida real de las carreras de autos. Pero nuestro afán por encontrar más y más elementos climáticos nos topamos con dos satisfactorias sorpresas.

Una: por ejemplo en Hockenheim puede estar lloviendo en el bosque y no en el Motordome. Algo que sucede habitualmente gracias a lo extenso que son los circuitos.

La otra, y no menos grata por ser segunda: una vez que baja la intensidad de la lluvia o deja de llover, se comienza a formar la huella. Y a no salirse amiguitos, o un bonito trompo los estará esperando a la vuelta de aquella curva de 180 grados.

Giremos 180 grados

Bien. Hasta acá vimos qué es, qué tiene, y qué debería tener el último hijo del matrimonio Crammond-Microprose. ¿Pero, cómo se juega?

Lo que tenemos como primera opción es la elección del equipo y el piloto. Luego, en qué modo queremos correr: pruebas, quickrace, grand prix o campeonato. En estos casos también podremos determinar cuánto por ciento de la prueba vamos a correr. Y por último vamos a elegir el nivel de dificultad.

Al hacer esta elección nos encontramos con que tenemos 5 niveles que recorren la gama desde novicio hasta as. El hecho de escoger alguna de ellas implica dos cosas. Una: la performance de los rivales. La otra: la disponibilidad de determinados driving aids (o ayudas de conducción, dicho en inglés que es mucho más cool). Lógicamente en el nivel novicio

podemos optar por las 8 ayudas existentes y en as por un par a lo sumo.

¿Cuáles son los driving aids y para qué sirven?

Las ayudas de conducción (¡uy, qué poco cool!) se pueden activar y desactivar desde su propio menú o directamente mientras manejamos utilizando las teclas que van del F1 al F8.

Acá va un detalle que les servirá para entender qué hace cada una.

F1: Auto freno. Esta opción permite que aceleremos todo el tiempo y el juego se ocupará de frenar para entrar a las curvas de la mejor manera posible.

F2: Cambios automáticos. Nada que explicar.

F3: Auto giro. Mediante esta ayuda nuestro auto, después de un trompo o despiste, tendrá una tendencia a ir en el sentido del tránsito automáticamente. O sea, evita que vayamos de contramano.

F4: Invulnerabilidad. Clarísimo.

F5: Marcha sugerida. Lo que hace es indicar en nuestro tablero en que cambio debemos -o podemos- entrar a la siguiente sección del circuito.

F6: Trayectoria ideal. Este driving aid nos pinta una línea punteada en el piso del circuito. Si vamos siguiéndola estaremos haciendo la vuelta bien redondita, como se dice en la jerga.

F7: Control de tracción. Esta opción no existe en la Fórmula 1. Al igual que todas las demás. Pero lo notable es que sí existió -algo parecido- y actualmente está totalmente prohibida su implementación parcial o total. La Federación Internacional del Automóvil (FIA) es sumamente estricta sobre este tema. Ojo, es lógico que la hayan puesto porque si la deshabilitamos se hace prácticamente imposible jugar. Incluso en el modo más difícil es opcional.

F8: Control de dirección. Esta, al igual que la anterior, es necesaria habilitarla para poder jugar. Con un volante se puede llegar a sacar, pero con teclas es imposible si no está en "on".

Sigamos haciendo de cuenta que es real

Otro de los aspectos que tiene Grand Prix 3 es la gran variedad de fallas que pueden sufrir los autitos.

Lógicamente tenemos dos grandes grupos. Las motivadas por nuestra conducción: alerones, spoilers e incluso alguna rueda. Y las que podamos padecer por obra del azar: pérdidas de aceite, fallas en el motor, en la caja de cambios, pinchaduras, y todas esas cosillas que sufren los autos cuando están concebidos para durar sanos a lo sumo un par de horitas. Esto es un buen punto, porque un buen simulador nos tiene que saber dar la oportunidad de poder decir mezclando bronca con resignación la famosísima frase del quíntuple Juan Manuel: "carreras son carreras".



Acerca de las fallas causadas por nuestra impericia, que se nos pueden cruzar en el camino al banderazo final, cabe decir que es un tanto irreal. Por un lado perder un cacho de auto es algo bastante más difícil que en un auto real. Tengamos en cuenta que un pequeño roce, una pequeña apoyadita de spoiler contra una rueda trasera de un rival hace que, por más Michael Schumacher sea el que maneja, en la vida real la desgracia es inevitable. Pero en Grand Prix 3, no.

Ni hablar de lo que pienso a cerca de la posibilidad de dar un salto mortal, hacer una vuelta carnero en el aire, caer parados en nuestras cuatro cubiertas y -aunque hayamos perdido una parte del auto- podamos seguir en carrera.

Además un suceso de estas características generaría que la parada en boxes sea bastante prolongada. Cambiar un nose cone (o sea la trompa completa) lleva casi un minuto en boxes. Y reponer una rueda, brazos de dirección y suspensión es imposible. Pero en Grand Prix 3, otra vez, no.

Stop and go para Crammond

(Lean esta parte como si fuera un extracto de una conferencia de prensa.)

Gian y Manfredi: Sí, somos Gian y Manfredi de Xtreme PC, de Argentina.

Geoff Crammond: Oh! Argentina... Maradona... lindas mujeres... churrasco...

G. y M.: Ok, Geoff. Nuestra pregunta. ¿Por qué cuando cortamos una curva por el pasto, en lugar de aparecer una hermosa banderita negra que limita nuestro motor unos segundos -hecho que no vi nunca salvo en tu anterior Grand Prix 2- no aparece una orden del Comisario Deportivo que nos hace hacer un stop and go y listo?

G. C.: ...

G. y M.: ¿Repetimos la pregunta?

G. C.: ...

G. y M.: Señor Cramm...

G. C.: Next question, please.

Bochornoso. Sí, señores, un verdadero bochorno. Y ojo, no nos referimos al silencio de Crammond, lo hacemos en relación al ridículo sistema de stop and go del fichín. Después de todo no es algo para nada real.

En Grand Prix 3 nos podemos encontrar con circunstancias como que no existe el pace car, ni la vuelta previa, ni el impedimento de largar si un competidor no alcanza el 107% del tiempo registrado por el que haya marcado la pole position en la clasificación, pero

estos elementos -que sí existen en la máxima categoría del automovilismo- no son relevantes al momento de dejar correr nuestra adrenalina y pisar a fondo.

Manfredi, subíte al auto que yo le cuento a la gente qué te va pasando

Bueno, desde boxes les comento casi textualmente las impresiones que Manfredi me transmite desde el cockpit de su vehículo.

"Gian, este auto me encanta, es como si lo hubiera manejado toda la vida. Las reacciones, el sonido del motor, la adherencia. Me encanta."

Luego de aplicarle telemetría al auto de Manfredi, nos damos cuenta de que su apreciación es correcta: el auto se comporta prácticamente igual que uno de GP2, con lo cual realmente lo ha manejado toda la vida. Pero dejemos que el tester nos siga hablando.

"Che, acá hay algo raro, no me entra la séptima marcha, ¿alguna idea de qué puede estar pasando?"

Sí, Manfredi, pasa que el auto es tan igual a GP2 que no tiene 7 velocidades en la caja, sino 6. Una pena, otro detalle que le quita valiosas centésimas a la puntuación final, que se avecina.

"Veo las ruedas delanteras y, milagro, no son cuadradas y además giran."

Bien Manfredi, ¿algo más?

"Sí, Gian, los otros pilotos se ve que también manejaron autos de GP2 porque van como locos, me tapan las succiones y estiran frenajes, pero no como kamikases sino como pilotos de la gran siete."

Punto para GP3, la famosa IA finalmente se gana un aplauso y nos demuestra que hace



bien en llamarse Inteligencia. Los pilotos rivales son mucho más agresivos y a la vez sensatos que en la versión anterior.

"Gian, preparame una parada en boxes que está empezando a llover."

¿Cómo, lluvia? Ah, no, ésta no me la pierdo. En cuanto Manfredi pare, le saco el auto y me divierto un rato. Justamente ahí viene y lo atiende una prolija crew de boxes que le cambia los neumáticos. Yo, por mi parte y con infinita desprolijidad, tironeo de mi amigo y lo deposito sobre el asfalto. Sus uñas quedan marcadas en la pintura del vehículo, pero eso me importa poco, me subo igual y le digo "hasta la vista, baby".

Hola, soy Manfredi, el cretino de Gian me sacó el auto. Vamos a ver si justifica el arrebato. Gian, ¿cómo va todo?

"Wow, esto es increíble. Che, así lloviendo no se parece en nada a GP2. Es terrible. Muy difícil de manejar pero mega emocionante. Patino por todos lados y el reflejo del asfalto mojado se ve realmente bien. Pará, Schumacher se me cuela por adentro... ¡Uy, lo arruiné! ¿Viste eso?"

Efectivamente, el intento de Schumacher acaba de chocar con la rueda trasera de Gian, provocándole un vuelo tremendo a su Ferrari. Qué va a ser...

"Che, man, (o debería decir man fredi) buenísimo esto. Me parece que gano, me parece que..."

Amigos, siento comunicarles que Gian destrozó un Fórmula 1. Y en este caso, destrozar significa pegar casi de frente con un guard rail y volcar. Sí, escucharon bien, el auto quedó patas para arriba y antes de sacar al muchacho de entre los fierros, les dejo esta preguntita: ¿punto para la física mejorada, o para el modelo de daños que se encargó de despedazar al vehículo con voracidad?

¿Cuántas páginas van? Ah, no paremos la moto, o el auto en esta ocasión

Gian y Manfredi, agotados por horas de testeo, deciden no escribir el final de la review. Sólo nos dejan el puntaje y la promesa de que en cuanto se recuperen se los va a poder encontrar comunicados vía módem y haciendo lo que más les gusta: jugar juegos de autos.

Mientras tanto, los lectores de Xtreme podrán disfrutar, si no tanto como ellos, al menos en buena medida de este juego que entre sutilezas y no, se lleva uno de los más altos puntajes de este año.

Epa, acá están los pibes, ¡Gian!, ¡Manfredi! Che, esperen, no me saquen de la máquina que tengo que terminar de escribir la review que dejaron a medias. ¡Paren loco! Instalen el juego en otra máquina, no me apaguen la...



XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: La temporada 1998 de Fórmula 1.
LO QUE SI: Un excelente "upgrade" del fantástico Grand Prix 2.
LO QUE NO: Los 4 años de espera para ver un "upgrade" de Grand Prix 2.

93%

Beach Head 2000

Por Rodolfo A. Laborde

En cuanto me dijeron que a mí me tocaba hacer el review de este título me invadió una leve sensación de melancolía. Recordé la cantidad de horas que pasaba frente al televisor disfrutando con el ahora prehistórico Beach Head y su muy mejorada secuela, Beach Head 2, para mi queridísima Commodore 64, que apenas podía con la memoria. Sin embargo, fue sólo cuestión de minutos para darme cuenta de que este juego de combate en primera persona distaba mucho de lo que yo jugaba en mi tierna infancia.

En Beach Head 2000 nos toca defender una playa de los invasores, que cuentan con cantidades infinitas de cazas, helicópteros de combate y de transporte de soldados, bombarderos, vehículos anfibios, tanques y, como siempre, la clásica y molesta infantería. Nosotros tendremos que arreglárnoslas para que no nos pasen por arriba desde nuestro búnker con vista al mar. La galería de armas a nuestra disposición incluye misiles (que irán siendo cada vez más a medida que avanzamos de nivel), ametralladoras, un cañón y una pistola para cuando ya estemos en las últimas. Pero por suerte también contaremos con aliados. Cada tanto pasará un avión del tipo Hércules, que arrojará algún que otro paquete de municiones o de energía. Ahora lo malo: no se puede jugar ni siquiera de a dos -ni hablar de modo multiplayer-, el fondo pixelado que no parece cambiar nunca, cero música y, seamos sinceros, lo mismo en todos los niveles. Eso sí, es extremadamente adictivo y puede mantenerlos entretenidos por un buen rato. Acéptenlo sólo si viene de regalo y no tienen más que un Buscaminas o Solitario para pasar el rato.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Wizard Works/ Digital Fusion Inc.
INTERNET: www.fusiongames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No tiene.

PROMEDIO 56%

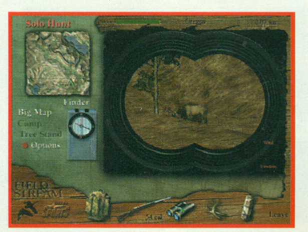
REVIEWS
ACCION/ARCADES

Field & Stream Trophy Hunting

Por Maximiliano Ferzzola

Seamos sinceros... ¿A QUIEN LE GUSTAN ESTOS ARCADES DE CAZA? No conozco una sola persona que se siente más de dos minutos frente a uno de ellos. La gente de Sierra Sport últimamente se están zarpando con juegos de pesca, de domas de toros y esas cosas... son juegos de muy buena calidad, pero... ¡Alguien me explica cuál es! Y es por eso que la tengo tan difícil a la hora de criticar este juego. Uno tiene que ser objetivo ¿no? Entonces... ¿qué hacer cuando el juego está bueno, pero el género apesta? Lo dicho, si el género fuese algo interesante este juego sería un clásico. Porque los gráficos están buenos, los sonidos también y hay un montón de opciones. Más de treinta armas para elegir, silbatos de todas las clases, miras telescópicas para que tengas, te podés subir a los arboles (también te podés bajar) (N.de.E: ¡Está bieeen!), acampás, desacampás, etc. etc. No, la verdad, que como juego está muy bien hecho. ¡Pero me pasé 45 minutos buscando un oso! Y cuando lo encontré, me dije: "Uhhhh, la hecatombe... ahora me ataca o algo." ¡NADA! El bicho me olió y se fue llorando (N.de.E: es comprensible, a tus compañeros a veces les pasa lo mismo). Además de osos se pueden cazar venados y siervos. Pobres bichos...

En conclusión: si te gusta el género, por favor pasá por la editorial a explicarnos por qué, y comprate este juego. Si no te gustan estos cosos raros, seguí jugando a Wolfenstein 3D que es más entretenido y ocupa menos espacio.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sierra
INTERNET: www.sierra.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet

PROMEDIO 65%

REVIEWS
ACCION/ARCADES

Jetboat Superchamps

Por Rodolfo A. Laborde

Este juego de carreras de lanchas en tercera persona, cuya demo esta incluida en uno de los CD de Xtreme PC de estos últimos meses, tiene varios puntos interesantes a destacar: el efecto del agua es, sin ninguna duda, uno de los mayores logros de todo el juego. Otros son la velocidad, el hermoso colorido que despliegan tanto las lanchas como los fondos, los recorridos y la música, que acompaña muy bien a la acción. En Jetboat Superchamps simplemente tendremos que salir primeros en cada una de las carreras para poder acceder a la siguiente, aunque la cosa no es tan fácil porque también habrá que preocuparse por pasar entre las boyas. Si le pifiamos a tres en la misma vuelta, fuimos. En un comienzo podremos elegir entre cuatro participantes, cada uno con sus respectivas características, como ser fuerza, velocidad y habilidad. Con mayor fuerza habrá más chances de empujar a nuestros adversarios a zonas poco profundas o con obstáculos que los frenen. La habilidad nos permitirá hacer movimientos más bruscos y jugados con nuestras súper lanchas.

Pero a no equivocarse, que no todo en el juego tiene olor a rosas. La dificultad es algo elevada (con chocar una o dos veces ya podemos olvidarnos de salir primeros en la carrera), los gráficos hechos a mano son bastante mediocres; de hecho, intentan imitar a los manga japoneses con resultados poco felices y el juego en general no se destaca en nada, o mejor dicho, no aporta absolutamente nada nuevo. A pesar de esto último, Jetboat Superchamps no es para nada malo, así que mi recomendación es instalar la demo y juzgarlo por ustedes mismos.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: GlobalStar/ Fiendish Entertainment
INTERNET: www.fiendishentertainment.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No tiene

PROMEDIO 67%

REVIEWS

ACCION/ARCADES

Midnight Racing

Por Hernán Fernández

MR nos invita a correr a medianoche a 250 km/h contra otros competidores, esquivando autos y camiones y protagonizando tremendas piñas en la autopista. El entorno del juego resulta cómodo, con música pesuti todo el tiempo. El apartado opciones es un poco incompleto sin poder configurar el detalle gráfico a gusto, sólo tiene tres opciones: bajo, medio y alto; no se puede controlar el volumen; ni nos permite configurar el teclado o el control que usemos. Solo hay dos modos de juego, uno contra reloj y un campeonato. A no ser que tengamos mucha paciencia, no vamos a poder ganar una carrera, ni siquiera en fácil y en las pistas más sencillas. Muchas veces vamos a estar ganando y faltando 200 metros para llegar un camión se nos cruzará... haciéndonos llegar últimos y muy calientes. Lo mejor del juego es el engine de Twilight 3D, con buenos efectos de luces que le dan mucho realismo. El modelo de daño en los vehículos no afecta nuestra velocidad o control, solo el aspecto estético del auto; aunque resulta un poco exagerado, la trompa de nuestro fierro puede desaparecer, quedando las ruedas flotando en el aire (?). Vamos a poder elegir entre varios autos diferentes y correr en 10 pistas que van de 5 a 15 km. de largo pero que resultan casi iguales; todas son muy oscuras y hay pocas cosas que las diferencien. Las teclas de función sirven para las vistas, desde la interna hasta una aérea. En fin, hay varios puntos que salvan este juego de la perdición total, como los gráficos y que una vez le agarramos la mano puede ser entretenido.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: BrightStar Ent. / Incagold GmbH
INTERNET: www.brightstargames.com/midnight/index.htm
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores en LAN.

PROMEDIO **63%**

REVIEWS

PUZZLES/INGENIO

Hoyle MahJong Tiles

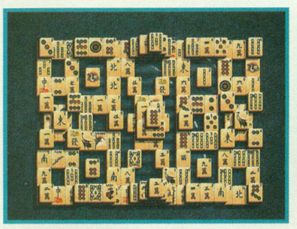
Por Erica Núñez Boess

De la mano de la división Attractions de Sierra, llega Hoyle MahJong Tiles, que reúne tres versiones diferentes del milenario juego chino. El popular Mahjong (o "Juego de los Cuatro Vientos"), que hizo su primera aparición en nuestras PC años atrás bajo el nombre de Tai-Pei, en su formato tradicional, reaparece ahora con una imagen renovada y tres modos diferentes de juego. El clásico MahJong Tiles, donde debemos buscar los pares semejantes de fichas, al igual que en la versión original, cuenta además con la posibilidad de crear nuestros propios niveles de MahJong, dándonos la posibilidad de originar nuevos y únicos desafíos.

Las otras dos variantes de juego que encontraremos en este título son Memory Tiles, el inconfundible juego de memoria visual en el que hay que encontrar las parejas dentro de un conjunto de fichas colocadas boca abajo; y Gravity Tiles, un nuevo modo de juego en el cual debemos deshacernos de la mayor cantidad posible de piezas con ayuda de la gravedad.

Otro de los rasgos interesantes de este título es la posibilidad de generar varios jugadores, teniendo la opción de acceder cada uno a sus estadísticas, así como de acumular los puntajes.

Este interesante (y por qué no decirlo, adictivo) título pasa a acrecentar la colección Hoyle, que incluye ya una amplia variedad de juegos de ingenio para todas las edades, así como también naipes y casino.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Hoyle / Sierra
INTERNET: www.hoylegames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 2 jugadores en la misma PC.

PROMEDIO **74%**

REVIEWS

PUZZLES/INGENIO

Who Wants to beat up a Millonaire?

Por Maximiliano Ferzzola

Corre Macri desesperado, a la Fortabat hace tiempo que no se la ve en sus círculos de costumbre, Sofovich se fletó del país. ¿Qué está pasando? Ahhh, mis amigos, la respuesta es sencilla: Who Wants to Beat Up a Millonaire está en las calles. No, no... no se equivoquen, no es Who Wants to Beat a Millonaire, yo también cometí el error cuando DaN me lo dio. Esta es una sátira demasiado ácida de aquel Show de televisión y posterior juego. La premisa es casi idéntica a éste último; tenemos que responder a unas cuantas preguntas, pero, esta vez, el premio no es en metálico. Para nada, sino que tendremos el placer de aporrear violentamente al Millonario de turno hasta hacerle pedir perdón por tener lo que nosotros no (¿resentido, quién?) .

Who Wants to Beat Up a Millonaire no es la gran cosa. Los chistes no son demasiado graciosos y se repiten mucho, los gráficos podrían haber sido mejorados y la dinámica en general debería ser más rápida. Pero tiene ese carisma irónico y ácido que puede lograr arrancarnos una sonrisa en los primeros juegos, y eso, mis queridos, hoy en día no es poco. Las preguntas son de interés general, relativamente sencillas, y más de una vez nos hacen recordar qué tan bestias somos, o cuánto sabemos de un tema y que tan poco del otro o simplemente que no sabemos un catzo de nada. ¿Quién pinto la Mona Lisa? Michelangelo o Da Vinci. Todavía la saga You Don´t Know Jack? sigue al pie del cañón en lo que a juegos de preguntas y respuestas refiere. Y acá les va una pregunta del juego: ¿Qué artista Underground pintaba latitas de Sopas en cuadros? ¡Manden sus respuestas a la editorial que les dejamos azotar a DaN por unos minutos! No es Millonario pero, cuando me da juegos así, me dan ganas de %&"@?¿!



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sierra
INTERNET: www.sierra.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en la misma PC

PROMEDIO **65%**

ECTS Traffic Giant

Por Pablo Balut

De las manos de los creadores de Industry Giant, JooWood, nos llega Traffic Giant, un juego orientado a la construcción de una empresa de transporte público destinada a satisfacer las demandas de los más exigentes usuarios y eliminar los atascos del tráfico en la gran ciudad. Básicamente, el jugador se encarga de crear y administrar líneas de autobús, metro y otros servicios de transporte público. Para ello debemos elegir el trazado por donde circularán colectivos y trenes, ubicar las paradas, estaciones y comprar nuestros vehículos; también poner el precio del pasaje y fijar el salario de los empleados, ¡y por supuesto hacer propaganda y decir que nuestra compañía es la mejor! Nuestra labor se valorará según qué grado de cobertura tengamos y cuál sea la eficiencia de nuestro servicio, y sobre todo si somos capaces de eliminar los embotellamientos de la ciudad. Para conseguirlo debemos observar bien a la población. Haciendo un click sobre los habitantes, o sobre los coches o incluso sobre los edificios, veremos por dónde se dirigen habitualmente para ir a trabajar y divertirse. Esa información es vital para el trazado de nuestras líneas y el futuro de nuestra empresa. Debemos saber que, como en todos lados, la competencia puede ser terrible y nuestro destino bien puede ser la quiebra. El juego es en vista isométrica, en dos dimensiones, cuenta con un buen sonido y gráficos muy vistosos, con mucha variedad y detalle.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Jowood
INTERNET: www.trafficgiant.com
SOPORTE MULTIPLAYER: hasta 4 jugadores vía LAN o Internet.

PROMEDIO 81%

All Star Tennis 2000

Por Diego Vitorero

Ubisoft es la empresa creadora de grandes títulos como Rayman uno y dos y Tonic Trouble, pero con este nuevo AST 2000 la verdad que se quedaron en el intento. Tiene cosas muy buenas como ambientación y algunos movimientos, y tiene otras tan desastrosas como inteligencia artificial y gráficos en baja resolución. En AST 2000 podemos jugar con algunos de los tenistas más famosos del mundo como Gustavo Kuerten (último campeón del abierto de Francia) o Conchita Martinez, entre otros. Además de un partido de exhibición, es posible jugar una temporada de forma individual, en dobles o dobles mixto en alguno de los diez courts más famosos de todo el mundo como ser Francia, Australia o los Estados Unidos.

Los controles responden sin problemas y con una gama considerable de golpes para hacer frente a los contrarios, como ser boleas, reveses, drives y globos.

Algo que realmente nos causa mucha gracia es cuando el jugador que comandamos o el que maneja la máquina se tira para llegar a la pelota; es gracioso porque lo hace después que pasó la bola, quedando en ridículo frente a los espectadores. Si lo que buscan es un producto más real, con más opciones y mejor diseño, les recomendamos Roland Garros Open French 2000, porque All Star Tennis 2000 no tiene nada como para competirle seriamente a ningún juego de tenis para PC.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ubisoft
INTERNET: www.ubisoft.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta ocho jugadores en la misma PC

PROMEDIO 50%

Cricket 2000

Por Diego Vitorero

Uno de los deportes por excelencia en los países de Australia, Inglaterra y la India es traído por la compañía que en este género es la que más sabe y experiencia tiene: sin dudas estamos hablando de EA Sports. La nueva versión de este juego tan poco explorado en nuestro país trae mejores sustanciales con respecto a la lanzada el año pasado. Los nuevos modelos en 3D y el uso de la conocida tecnología Motion Capture le da un grado superior de realismo aunque la jugabilidad no ha cambiado mucho desde el último año. Por suerte los menús cuentan con todos las opciones que nos serán de utilidad para perfilar el juego a nuestro gusto personal. Para los que quieren practicar antes de entrar en alguna de las competencias existe un modo de entrenamiento que los ayudará antes de enfrentarse contra alguna de las escuadras más difíciles de todo el mundo. Además se nota que los responsables del proyecto han trabajado duro para actualizar los datos de los integrantes de los equipos como así también su indumentaria y aptitudes de juego. Una vez más el enfoque del juego se centra en el modo "One International Day" en donde podemos participar contra nueve equipos internacionales y así después tener acceso a los equipos de ICC (Escocia, Bangladesh y Kenya). Cricket 2000 es probablemente el mejor juego en esta disciplina, aun superando ampliamente a Brian Lara Cricket de la empresa Codemasters. Si sos un adepto a este deporte tan poco conocido en nuestras tierras, ésta es tu oportunidad de demostrar lo que sabés y llevar a tu equipo a liderar el campeonato.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ea Sports
INTERNET: www.easports.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Dos personas en la misma PC

PROMEDIO 75%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Impressions Games / Sierra Studios

Pharaoh: Cleopatra

Por Hernán Fernández

Volvemos a abrir el sarcófago, apartamos las telarañas, soplamos el polvo y vemos las curvas de la... ¿mmmhhh? ¡Me cambiaron la momia!

En la revista de Enero de este año hice el review de Pharaoh, un juego de construcción tipo Simcity ambientado en al antiguo Egipto. En él teníamos que construir zonas para que la gente pueda hacer sus casas y luego proveerlas de agua y alimento a través de pozos, granjas y bazares, para pasar a cosas mayores como la construcción de templos o el comercio con ciudades vecinas. Todo esto a través de un árbol de construcción en el cual, por ejemplo, para que los trabajadores de nuestro pueblo llegaran a poder embalsamar a los muertos, teníamos que tener una granja de Lino y un Tejedor para recibir la cosecha y producir tela, que sería a continuación enviada al Mortuorio donde el Embalsamador la usaría. Nosotros construíamos los edificios observando la actividad de nuestro pueblo a orillas del Nilo. Y obviamente los dioses jugaban un papel muy importante en todo esto, teniendo que complacerlos mediante fiestas y templos para que nos favorecieran.

Cleopatra, la expansión oficial de Pharaoh, nos trae prácticamente más de lo mismo, que ya de por sí es excelente. Decimos prácticamente porque la jugabilidad y adicción se mantienen iguales, pero con algunos aditamentos. Cuatro nuevas campañas con 15 niveles en total nos invitan a revivir las épocas de los más grandes faraones: Tuthankamon, Ramses II y la infaltable Cleopatra. Los niveles son más variados que en el original, aunque todavía consisten básicamente en construir una ciudad desde cero. Ahora hay misiones en las que tenemos un tiempo limitado para terminar, o algunas en las que comenzamos con una ciudad ya previamente armada y tenemos que construir algún monumento en un lugar alejado de la misma para, en el siguiente nivel, defenderlo de alguien que quiera atacarla o tal vez hacer que nuestra ciudad sobreviva a los ataques enemigos durante cierta cantidad de años... como ven, un punto a favor.



La primera campaña empieza donde termina la última de Pharaoh, pero igual nos va a dejar jugar en cualquiera de ellas. Es aconsejable hacerlo gradualmente para aprender todas las cosas posibles de hacer... que son muchas. También incluye varios monumentos nuevos y grandes, como la Tumba del Valle de los Reyes, el Faro o la Biblioteca de Alejandría, entre otros. Algunas nuevas industrias acompañan a la construcción de los monumentos; los constructores de Lámparas son necesarios para iluminar los túneles interiores mientras los Pintores de Tumbas los decoran, entre otras novedades.



Aunque en Pharaoh los dioses se podían enojar con nosotros y hacer que las cosas no nos vayan demasiado bien, ahora van a poder castigarnos más duro. Las plagas, pongamos una invasión de ranas en las calles, van a hacer que nuestra gente nos abandone. Las langostas se comerán nuestras plantaciones. El Río Nilo vuelto sangre nos impedirá pescar.

Para poder jugarlo es necesaria la instalación completa de Pharaoh. Incluye un editor de mapas fácil de usar, pero que tiene sus vueltas. Los pocos bugs que tenía el original fueron corregidos con Cleopatra, pero éste tampoco se encuentra libre de ellos. Hay veces que las Lámparas no llegan a los templos; en consecuencia, los Pintores no lo pueden terminar y habrá que empezar de nuevo el nivel. Un problema que permanece es el de que todos los servicios que ofrecemos a la ciudad lo lleva a cabo gente que camina por las calles, que muchas veces anda por donde no se la necesita; aunque para controlarla tenemos unos objetos que se llaman Road Blocks. Estos no diferencian entre unos y otros, impidiéndonos elegir quién queremos que pase. De todas formas no es un problema que afecte la fluidez de este magnífico simulador, y realmente Cleopatra es una expansión recomendable para los seguidores de Pharaoh.

En fin, por ahora volvamos a cerrar el sarcófago preguntándonos qué vamos a encontrar la próxima vez que lo abramos.

LO QUE SI: La variedad en los niveles, los gráficos, los pocos requisitos de hardware.
LO QUE NO: El bug de las lámparas. Puede decirse que es más de lo mismo.
83%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Ensemble Studios / Microsoft

Age of Empires II
The Conquerors Expansion

Por Pablo Balut

Microsoft nos acerca una expansión para disfrutar aún más de este excelente juego. Nuevas campañas de conquista, civilizaciones, unidades, tipos de terreno, mayor inteligencia artificial, un mejor editor de mapas y muchas otras cosas para continuar divirtiéndonos con Age of Empires II.

Uno de los principales atractivos de "The Conquerors" son sus 4 nuevas campañas. A través de ellas podemos comandar a los bárbaros y destruir el imperio romano en "las batallas de Atila el Huno", podemos intentar reconstruir a la España dividida en "El Cid en España". En "Montezuma" debemos expandir el imperio Azteca y luego combatir a los españoles, y por último, "Battles of the conquerors" nos recuerda nombres tan famosos como Henry V, Eric el Rojo y otros tantos conquistadores. La expansión también agrega cinco nuevas civilizaciones: Aztecas, Mayas, Hunos, Coreanos y Españoles. Cada una de ellas con tecnología y unidades únicas. Estas son:

Eagle Warrior: Los aztecas apreciaban mucho las habilidades de lucha, los soldados ganaban prestigio y ascendían de rango por su distinción en combate. Uno de los más altos rangos era el de Guerrero Aguila. Esta es una unidad de infantería ligera y veloz, muy resistente a la conversión. Es efectiva contra arqueros, unidades montadas y armas de sitio. Solo pueden ser construidas por Aztecas y Mayas.

Jaguar Warrior: Este es otro rango dentro de los guerreros aztecas, quienes formaban parte de la fuerza de choque en el combate. Es una unidad de infantería pesada; por lo tanto, tiene más armadura y mejores armas. Es efectiva contra cualquier unidad de infantería enemiga, pero al ser un poco lenta es débil si se la ataca con arqueros. Solo puede ser construida por Aztecas.

Plummed Archers: Los mayas utilizaban a sus arqueros para herir enemigos y capturarlos vivos. Un prisionero es más importante vivo que muerto. Estos arqueros son resistentes, veloces y con mejor armadura que los demás arqueros. La principal desventaja es que su ataque causa poco daño. Solo pueden ser construidos por los Mayas.





Halberdier: La alabarda es un arma compuesta por una larga lanza de madera con un enorme hacha en la punta. Con esta arma inventada en la Edad Media los alabarderos eran capaces de derribar a un caballero espléndidamente ataviado. Esta unidad es muy efectiva contra enemigos montados y elefantes de guerra.

War Wagon: Para sobrevivir a los continuos ataques de sus enemigos, en el reino de Koyro desarrollaron una interesante táctica.



Una serie de pequeños fuertes móviles tirados por caballos eran llevados al campo de batalla. Desde dentro de estos pesados carromatos los arqueros se sentían seguros para batir a la infantería enemiga. Simulando esto, nos encontramos con el War Wagon, una unidad acorazada, especial para enfrentar a la infantería y arqueros enemigos. La principal desventaja es su lentitud de desplazamiento; resulta fácil de destruir si se la ataca con caballería.

Turtle Ship: Los coreanos no sólo inventaron las tintorerías. También inventaron el primer buque acorazado de la historia, el "barco tortuga", un barco con caparazón imposible de abordar y muy resistente a los ataques de proyectiles enemigos. Con la ayuda de estas poderosas embarcaciones lograron derrotar la invasión de samurais japoneses en 1592. Fuertemente acorazado y lento, es muy efectivo para destruir barcos enemigos a corta distancia. Sus principales enemigos son los cañones y los monjes. Solo puede ser construido por los coreanos.

Conquistador: Muchos mercenarios españoles se embarcaron en la conquista de "El Nuevo Mundo". Para ello contaban con una gran

The Conquerors en números:

5 nuevas civilizaciones
4 nuevas campañas
11 nuevas unidades
2 nuevos tipos de terrenos
7 nuevas tecnologías
18 nuevas tecnologías únicas para cada civilización
3 nuevos tipos de juegos

Ordenes para aliados comandados por la computadora

Wood, please: recibimos 100 de madera del aliado
Food, please: recibimos 100 de comida del aliado
Stone, please: recibimos 100 de piedra del aliado
Gold, please: recibimos 100 de oro del aliado
Attack an enemy now!: nuestro aliado atacara al enemigo mas peligroso
Create extra villagers: nuestro aliado se centra en mejorar su economía
Build a navy: nuestro aliado se centra en construir barcos

ventaja tecnológica, sus armas. Espadas de acero, armas de fuego y caballos. La combinación de estas armas causó terror, y por eso pequeños grupos de hombres lograron acabar con civilizaciones completas. Esta tropa de caballería es muy eficiente para batir la infantería enemiga, excepto los pikermen. Solo puede ser construida por españoles.

Misionary: Luego de darse cuenta que en realidad el "nuevo mundo" ya estaba descubierto y habitado, los españoles decidieron enviar monjes para convertir a la cristiandad a los nativos. Para sobrevivir en estas tierras debían ser hombres entusiastas y fuertes. A estos monjes se los llamó Misioneros. Más fuertes y veloces que los monjes comunes, los misioneros solo pueden ser construidos por los españoles.

Hussar: En el siglo XV, los Húngaros desplegaron un cuerpo de caballería ligera conocido como Hussars. Estos excelentes jinetes exploradores eran los ojos del ejército, pero en ocasiones de emergencia podían llegar a cargar contra el enemigo. Esta unidad es ideal para acabar con los arqueros enemigos, con los arqueros montados, catapultas y esas armas de asedio que tanto molestan. Eso sí, luego debemos tocar rápidamente la retirada, y nunca enfrentarlos a la caballería pesada.

Tarkan: Se cree que los Hunos fueron los inventores de los estribos para la montura. Esto les permitía a los jinetes afirmarse bien y transferir toda la fuerza de la carga del caballo a su lanza. Esta táctica fue una importante ventaja tecnológica para la época. Cientos de estos jinetes causaron estragos y llevaron a la derrota al Imperio Romano. A los héroes del ejército Huno se los llamaba Tarkans. Debido al gran daño que causan, los Tarkans son ideales para utilizarlos en ataques rápidos y vandálicos contra construcciones enemigas. Obviamente esta unidad es solo de los Hunos.

Petard: La aparición de la pólvora en la Edad Media causó una gran conmoción. La armadura ya no servía y los castillos dejaron poco a poco de ser fortalezas inexpugnables. Los valientes hombres encargados de transportar las cargas explosivas para volar las murallas enemigas fueron llamados petardistas. Muchos no sobrevivían debido a que las cargas no siempre funcionaban bien. Esta unidad sirve para demoler las construcciones enemigas.



Otras de las mejoras interesantes es que ahora podemos dirigir algunas acciones de los jugadores aliados controlados por la computadora a través de líneas de comando. Por ejemplo, si necesitamos madera, sólo debemos teclear: "wood, please", y nuestro aliado nos tributará 100 de madera.



También podemos solicitar el servicio para la batalla si deseamos atacar al enemigo. Para eso basta con escribir "attack an enemy now!" y listo, nuestro fiel aliado atacará al enemigo más peligroso.

Para finalizar, no debemos olvidar que la inteligencia de los aldeanos (villagers), y de las armas de asedio, han mejorado notablemente. Que estas últimas ahora pueden transportar tropas adentro. Que disponemos de muchos mapas nuevos, de dos nuevos tipos de terreno (paisaje nevado y tropical), de tres nuevos tipos de juego, King of the Hill, The Wonder Race, Defend the Wonder, y algunas sorpresas más. Sin dudas, para los amantes de AoE ésta es una expansión que no pueden perderse.

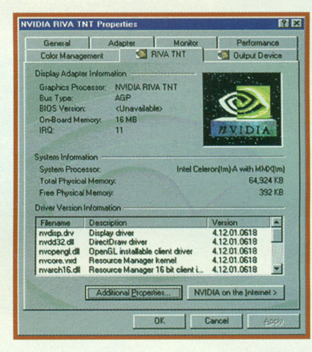
LO QUE SI: Más armas, más tecnologías, más mapas, y más y más y más.
LO QUE NO: ¿Cuánto falta para que salga AoE III?
93%

Detonator 3

Los nuevos drivers 6.18 de NVIDIA

■ Por Mariano Firpo

NVIDIA ha lanzado nuevos drivers para la familia de placas de video basadas en los chips TNT2, GeForce y Quadro. Su primera entrega fue un kit completo para Linux que habilitaba el funcionamiento de estas placas dentro del ámbito de este conocido sistema operativo. ¡Ahora ha lanzado al mercado los Detonator 3, con los cuales auspician un incremento en el rendimiento de hasta un 50%! Esta es una muy pero muy buena noticia para los usuarios de las placas con estos chips, ya que con sólo actualizar los drivers -el mismo para todos los chips gracias a su tecnología de arquitectura unificada (UDA)- pueden lograr un notable incremento de velocidad sin ningún costo adicional. Por lo que vimos, los Detonator 3 funcionan muy bien e incrementan el rendimiento general hasta un 10 %. También se agregaron algunas características especiales como la llamada Digital Vibrance Control, que permite corregir el gama y otras opciones de luminosidad o color. Si esperan ver un salto espectacular en el rendimiento según lo anunciado se van a llevar una desilusión (aunque que acelera, acelera), pero puede que este nuevo driver les sirva para tener un mejor soporte y compatibilidad con otras piezas de hardware. En los XCD encontrarán el controlador mencionado, junto a los últimos drivers disponibles para otras placas de video populares en la Argentina. ¡Recomendamos instalar los Detonator 3 ya mismo y ponerse a jugar!





GeForce2 Ultra

NVIDIA sigue corriendo

Una vez más NVIDIA nos hace ver por qué tiene el liderazgo en el mercado de las placas de video. Con su más reciente y poderosa GeForce 2 GTS deslumbró en todas las pruebas superando a 3dfx. Ahora saca al mercado algo todavía más fuerte.

La Geforce2 Ultra alcanza nuevos records de velocidad, siendo la placa más rápida que existe hasta el momento. Aunque la tecnología es similar a la de su predecesora, GeForce2 GTS, los ingenieros de NVIDIA han sabido toquetear algunos aspectos técnicos para poder llevar su nuevo modelo a un nivel más alto. La frecuencia de reloj del núcleo se ha incrementado hasta los 250 MHz y la de la memoria es ahora de unos 460 MHz (antes era de 333 MHz). Esto lleva el video a una nueva dimensión haciendo que los juegos se puedan poner en resoluciones de 1600x1200 -con el FSAA x4 activado- y brindando más de 45 cuadros por segundo en un P3 de 1GHz. Esto es la mejor calidad que uno puede conseguir por el momento y todavía se ve mejor si el movimiento es fluido, algo que la nueva GeForce realiza sin problemas. Si usted es dueño de una Voodoo5 5500, una de las placas más caras del mercado argentino, ya que ronda los 430 pesos, y es adicto a la velocidad, puede sentir que viaja en un triciclo si alguien llega a aparecer con uno de estos monstruos. Si el procesador da abasto, la nueva placa de NVIDIA puede proporcionar hasta el doble de cuadros por segundo que su competidor y eso es algo asombroso.

Algo diferente pasa en el mercado de placas de video y en el de procesadores. Mientras sale un nuevo procesador, la línea inferior tiende a abaratarse haciendo las cosas más accesibles. Por otro lado, cuando salen nuevas placas de video, éstas cuestan en general más y más dinero. ¿Quién hubiera pensado que una placa de video para jugar podría costar 500 ó 600 dólares en USA? Esos precios son los esperados para este nuevo juguete y para la Voodoo5 6000. ¡Esperemos que con el tiempo las placas se vuelvan más accesibles porque de lo contrario tendremos que seguir usando nuestras arcaicas Voodoo2!

Intel Pentium III 1.13 GHz

Más allá de la cúpula de 1 GHz

Hace poco mostramos la lucha entre los dos gigantes productores de microprocesadores. Intel y AMD movían todos los hilos haciendo lo posible por entregarnos un producto más rápido. Por pocos días AMD venció a Intel llegando antes a la barrera de 1 GHz. Ahora es Intel el que da un paso hacia adelante llevando al mercado el microprocesador más rápido para el consumidor promedio. Nos referimos al nuevo y flamante Pentium III de 1.13 GHz.

Por Mariano Firpo

El primer punto que queremos destacar es que, por el momento, uno no puede salir corriendo hacia la casa de computación más cercana y encargar uno de estos chiches -no importa cuánto dinero tengamos en el bolsillo- porque por ahora los nuevos micros de Intel solo serán distribuidos a grandes compañías para que formen parte de sus sistemas. Podremos adquirir un modelo completo de Dell o IBM pero no estará a la venta el microprocesador para adaptarse a los motherboards que ya disponemos.

Mientras algunos muestran el gran poder que tiene el nuevo P3-1.13 GHz, otros examinadores de hardware han experimentado fallas técnicas graves, cuelgues o han sido incapaces de hacer correr el sistema. Por lo menos dos grandes empresas que testean piezas de hardware se han quejado de los problemas suscitados en la instalación del nuevo microprocesador, mientras que el modelo anterior de 1 GHz corría sin problemas. La duda que se genera es: ¿son sólo dos microprocesadores defectuosos? o ¿un porcentaje de los nuevos micros de Intel viene con fallas de fabricación? Como todavía hay muy pocos chips en el mercado es muy difícil sacar una conclusión clara o hacer una estadística, pero es importante tener en cuenta que las cosas no parecen estar probadas al 100%...

El procesador tiene bloqueado el multiplicador en 8.5 mientras que trabaja sobre un FSB -Front Side Bus- de 133 MHz; esto es lo que le brinda el total de 1130 MHz disponible en el nuevo PIII.

Dentro de los aspectos de la memoria podemos nombrar la cache L2 de 256K on-die (sobre el micro) que trabaja a toda la velocidad del núcleo; esto impulsa drásticamente el rendimiento. Se ha comprobado que en general un procesador trabaja mejor si tiene cache L2 más rápidas aunque de menor tamaño. Antes los PIII poseían 512K de cache L2 pero trabajaban a una frecuencia inferior que la del núcleo (la mitad). Los Celeron (conocidos como Mendocinos), poseían un cuarto de la memoria cache de su hermano mayor, el Pentium 2, y sin embargo su rendimiento era muy similar. Esto era consecuencia de la mayor velocidad de su cache L2.

Tanto AMD como Intel se han percatado de este asunto y ahora no dejan un solo MHz fuera de la memoria de sus procesadores. Un avance tecnológico aplicado a estos procesadores tiene que ver con la forma en que la información se transfiere. Se ha conseguido que sea en un canal de 256 bits y la transmisión es más eficiente gracias a la nueva disposición del chip.

La arquitectura de los Coppermine parece tener futuro y, siguiendo el sistema de fabricación, el nuevo P3 se ha desarrollado en proceso de 0.18 micrones. Al igual que sus modelos anteriores cuenta con las conocidas instrucciones MMX y SSE, lo cual permite que se aceleren algunas aplicaciones multimedia (juegos sobre todo). El microprocesador fue construido con un material especial, un oxido de silicio dopado con fluor, lo cual le confiere características apropiadas para fabricación.

En cuanto a la velocidad, no hay duda que estamos ante el pistolero más rápido del oeste, y solo será superado en cuanto AMD haga su próxima jugada. En general los microprocesadores de AMD superan a los de Intel a la misma frecuencia de reloj. Otro punto interesante es la relación precio/calidad que estos gigantes nos ofrecen y en la cual AMD lleva la delantera. Los procesadores de Intel no han disminuido sus precios como ha sucedido con su competidor y esto puede representarle un duro golpe en los próximos tiempos. Pero por ahora la corona de la velocidad la tiene Intel.

PROMEDIO
94%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Teppro
INTERNET: www.teppro.com
PRECIO: $450
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas del ramo.





Teppro Impact 4

Si Dios jugara con la computadora tendría esta placa

Dentro del mercado argentino las nuevas piezas de hardware parecen ser algo codiciado y sólo algunas empresas como Teppro, Creative Labs y Microsoft entienden la importancia de llevar sus productos a las pruebas de hardware. Con su nueva Impact 4, Teppro ha sido capaz de entrar dentro del estándar de mayor velocidad conocido en el mercado.

Por Mariano Firpo

Esta placa se encuentra equipada con uno de los más flamantes chips de NVIDIA, el GeForce2 GTS, cuenta con 32 MB de RAM DDR -333 MHz-, trabaja en una arquitectura de 256 bits y, para que se den una idea, tiene más futuro que una linda señorita graduada en Harvard.

Por supuesto esta placa posee todas las características de una típica GeForce2 GTS; tiene cuatro canales de renderizado, soporta bump mapping y todas sus variables, dos tipos de compresión de texturas -S3TC, DXTC-, AGP x 4 (fast writes), FSAA e innumerables características más que hacen de esta placa todo un clásico.

Por supuesto la nave de Teppro viene acompañada con los nuevos drivers de NVIDIA -los Detonator 3- retocados para mostrar el título "Impact 4". Después de algunas pruebas pudimos ver los impresionantes resultados que esta placa puede brindarnos. Para ello comparamos una línea de diferentes productos, algunos viejos, otros más nuevos, y los pusimos en una tabla así pueden babearse mientras miran los diferentes resultados. Para hacer las pruebas usamos un Celeron de 450 MHz sobre una plataforma de Asus, un P2B. La máquina tenía 128 MB de RAM de 8 nanosegundos, una placa de sonido AWE64 de Creative Labs y un disco duro Maxtor de 30 GB. Como no podíamos publicar infinitas pruebas elegimos testear los cuadros por segundo de Quake 3 con algunos detalles particulares.

Quake 3 en 16 bits

Cuadros por Segundo (0–80)

640x480 · 800x600 · 1024x768 · 1280x1024 · 1600x1200

- Voodoo2 8MB (Driver 2207)
- Voodoo3 3000 Glide
- Voodoo3 3000 Open GL
- Asus 3800 Deluxe TNT2 Ultra (Driver 2.25)
- Asus 3800 Deluxe TNT2 Ultra (Driver Detonator 3)
- Impact 4 x2 FSAA
- Impact 4 NO FSAA

Entre las opciones de video se habilitaron las instrucciones OpenGL, se puso la mejor calidad de texturas en 16 y 32 bits -profundidad de color y texturas-, se usó el sistema de filtro bilinear y se testearon resoluciones desde 640x480 hasta 1600x1200. Para ver la velocidad máxima de la placa se puede desactivar el sonido, obteniendo mejores resultados pero, al no ser un paso justificado, preferimos dejarlo en baja calidad. ¿Quién va a jugar con esta placa sin tener activado el sonido?

Quake 3 en 32 bits

Cuadros por Segundo (0–70)

640x480 · 800x600 · 1024x768 · 1280x1024 · 1600x1200

- Asus 3800 Deluxe TNT2 Ultra (Driver 2.25)
- Asus 3800 Deluxe TNT2 Ultra (Driver Detonator 3)
- Impact 4 x2 FSAA
- Impact 4 NO FSAA



- Procesador Gráfico de 2da generación de 256-bit GPU con la nueva arquitectura 4x4 T&L.
- 32 MB de RAM DDR (Double Data Rate) de alta performance.
- Compresión de texturas por DirectX
- AGP 4x con Fast Writes.
- Anti-aliasing de pantalla completa.
- Compensación para playback de DVD.

Es importante que entiendan que no podíamos probar esta placa en un Thunderbird de 1GHz. Los resultados darían por los cielos y tiene poco sentido porque por el momento son muy escasas las personas que tienen uno de estos microprocesadores. Segundo, no teníamos un Thunderbird de 1GHz y eso hacía las cosas aún más difíciles, pero pudimos probar la placa en altas resoluciones y fue una verdadera sorpresa. Dos puntos nos pusieron las cosas complicadas. No pudimos hacer andar la placa en un Soyo 6BA+ pero sí en un Soyo 6BA+IV y en un Asus P2B. Esto puede tener que ver con la incompatibilidad del AGP x4 y sus "fast writes" en motherboard viejos.Otro punto intrigante sucede al activar el FSSA y llevar los juegos a altas resoluciones. Por algún motivo, cuando la placa detecta un bajo rendimiento -por ejemplo FSSAx2 activado en 1600x1200- automáticamente desactiva el antialiasing para mejorar la performance.

Descontando estos problemas menores, podemos estar seguros de que ésta es una placa digna de estar en el ordenador de cualquier Dios, porque solo una deidad es capaz de soportar semejante velocidad y pagar lo que cuesta.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Lo máximo en velocidad que se puede obtener hasta el momento.
LO QUE SI: Anda tan rápido que asusta ponerla en la máquina. Muchas características de última generación. Soporte de los últimos drivers de NVIDIA (Detonator 3).
LO QUE NO: El único punto fuerte en contra es el precio que, al igual que la velocidad, asusta.

94%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/hardware
PRECIO: $59
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.

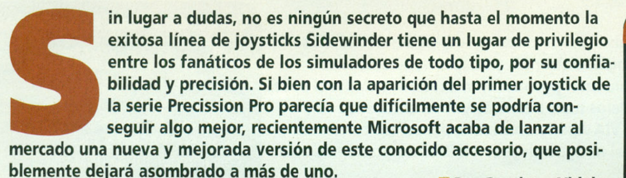
PREMIO X XTREME

PROMEDIO **95%**

Sidewinder Precission Pro 2


Una opción casi obligatoria para los fanáticos de los simuladores




Sin lugar a dudas, no es ningún secreto que hasta el momento la exitosa línea de joysticks Sidewinder tiene un lugar de privilegio entre los fanáticos de los simuladores de todo tipo, por su confiabilidad y precisión. Si bien con la aparición del primer joystick de la serie Precission Pro parecía que difícilmente se podría conseguir algo mejor, recientemente Microsoft acaba de lanzar al mercado una nueva y mejorada versión de este conocido accesorio, que posiblemente dejará asombrado a más de uno.

■ Por Santiago Videla

Características Principales

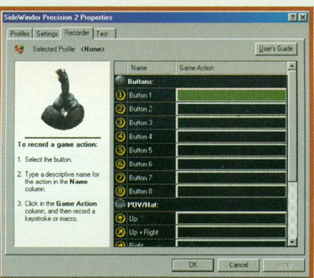
- Sistema de control de gran precisión.
- 8 botones de acción.
- Comando de potencia rediseñado con una mayor graduación (146°).
- Perilla de control de 8 direcciones para un más rápido reconocimiento del entorno 3D ("POV").
- 16 funciones programables gracias al Software de Control SideWinder

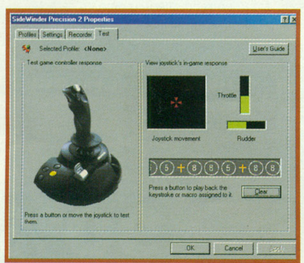
A prueba de todo

En líneas generales, el diseño del nuevo Precission Pro 2 es bastante similar al del modelo anterior, pero con una estructura mucho más robusta incluso que su versión anterior, además varias de sus partes más sensibles están hechas de metal, lo que lo hacen ideal para bancarse hasta a los usuarios más salvajes y destructivos.

La forma en la que están ubicados los distintos botones en la base del aparato y controles en general también es bastante similar a la del primer modelo (que ya de por sí resultaba muy cómoda), pero en este caso la sensibilidad que ofrece cada uno de sus controles es bastante mayor.

Por otro lado, los botones que se encuentran en el mango del joystick y el gatillo han sido rediseñados y, como resultado, además de ofrecer más sensibilidad también resultan más cómodos, en especial el botón superior que normalmente se usa para ver en distintas direcciones ("POV"), que ahora es más grande, cosa que en juegos realmente exigentes puede marcar una diferencia importante con respecto a otros joysticks similares.





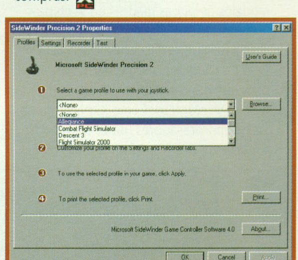
El control de velocidad ("Trottle") también ha sido modificado y ha pasado de ser la tradicional ruedita a una palanca que también aporta lo suyo en cuanto a comodidad y precisión. La forma en la que está diseñado el joystick permite que sea más estable (incluso más que su versión anterior) sobre todo en su posición neutra, lo que nos facilita enormemente las cosas a la hora de calibrarlo (en caso que haga falta). Igualmente, al poder conectarse en los puertos USB, en la práctica no tendrán que preocuparse por configurarlo.

Sidewinder Precission Pro 2 viene acompañado por una nueva versión del software que nos permite programar de una forma muy sencilla las funciones de los 8 botones y armar configuraciones de comandos específicas para cada juego, para luego asignárselas al joystick en forma individual. Este programa también incluye configuraciones prearmadas para algunos de los más conocidos juegos del momento.

Incluso hasta es posible asignar a cada uno de los botones del joystick combinaciones de teclas que muchos juegos usan para controlar funciones avanzadas.

En pocas palabras

Con un armado muy resistente y una capacidad de respuesta excelente, podría decir que Sidewinder Precission Pro 2 es el mejor joystick (y probablemente el más cómodo) que se puede conseguir hoy por hoy, de manera que, si lo de ustedes son los simuladores, es mejor que lo vayan agendando para la próxima vez que salgan de compras.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un joystick sumamente preciso y cómodo, excelente para jugar simuladores.
LO QUE SI: Muy buen diseño, cómodo y muy resistente, botones muy fáciles de reconfigurar. Casi nunca hace falta calibrarlo. El software y los manuales de los que se distribuirán en nuestro país estarán en castellano.
LO QUE NO: Para los usuarios zurdos, la ubicación de los controles puede resultar incómoda.

95%

PROMEDIO
90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: ASUSTeK Computer, Inc.
INTERNET: www.asus.com
PRECIO: $180
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.





Asus CUBX

Un motherboard chapado a la antigua

Con el pasar de los tiempos, nuevos chipsets fueron desarrollándose para soportar las tecnologías entrantes y adaptarse al creciente mundo de la computación. Intel puso en el mercado sus chipsets 810e, 840 y algunos otros modelos más, mientras VIA se encargaba de mostrar su más reciente VIA Apollo Pro. Todos pensamos que estas nuevas estructuras reemplazarían al antiguo chipset 440BX... no podíamos estar más equivocados.

Por Mariano Firpo

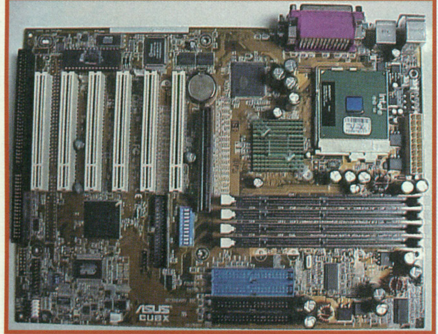
Características Principales

- Soporta procesadores de hasta 800 MHz Intel CuMine.
- BIOS Jumper Free.
- Tiene hasta cinco salidas USB.
- 6 slots PCI, 1 AGP2X y 1 ISA.
- Comunicacion IDE de UDMA 66.
- FSB de 66 y 100MHz.

Todos los constructores de placas madre comenzaron a usar las nuevas estructuras planteadas por Intel y VIA para poner en el mercado sus más recientes motherboards. Pero había algunos problemas, los chipsets de Intel se colgaban y VIA no era uno de los favoritos. Sumado a estos inconvenientes llegaron los benchmarks... el antiguo chipset 440BX corría las aplicaciones -juegos sobre todo- más rápido que sus modernos competidores. Hay que aceptar que esto no sucede muy a menudo y por algún motivo el 444BX seguía siendo una joyita. Después de muchas idas y venidas las empresas volvieron a la carga construyendo nuevos modelos de placas madre con el chipset preferido de los chicos.

El Asus CUBX utiliza esta estructura pero se le han agregado todas las mejoras posibles, intentando mostrar un producto estable y completo. Como plataforma para los microprocesadores usa el Socket-370, soportando Celerons (FSB 66, PPGA) y Pentium III (FSB 100, FC-PGA) que se adapten a este formato, aunque también se pueden incluir Pentium III que trabajen en un FSB de 133 MHz con algunas limitaciones. El CUBX tiene un slot ISA, seis PCI y un AGP. Se pueden incluir hasta 1024 MB de memoria gracias a sus cuatros ranuras DIMM para satisfacer las necesidades venideras.

Como era de esperarse, no se incluyeron ningún tipo de placa de sonido o video onboard (fijas en el mother), lo cual nos permite elegir las piezas de nuestra preferencia y no estar limitados a lo que el fabricante determina. Es común que para el abaratamiento de costos al armar una máquina se incluyan en las placas madre estos componentes fijos. Hay casos en los que algunas mothers contienen placas de red o modems. Piensen que por cada componente interconstruido (fijo), tendremos menos ranuras libres -PCI, AGP, ISA- con la consecuente pérdida de libertad. Pero la cosa no termina ahí; si por algún motivo se quema algún componente fijo, deja de funcionar o queremos cambiarlo, la tarea de reemplazarlo no será nada fácil y por lo general deberemos comprar un nuevo motherboard.



El modelo de Asus viene con una controladora CMD UltraDMA/66 que soporta hasta cuatro dispositivos IDE (ATA66) en dos canales y trae los cables necesarios para poder hacer uso de ella. Este modelo también trae consigo una pequeña plaqueta que adiciona tres puertos USB, que sumados a los dos ya existentes en el mother dan un total de cinco puertos USB.

Toda modificación de FSB para overclockear la máquina se puede realizar por soft desde el BIOS. Es necesario que sepan que el chipset BX no tiene el divisor de frecuencia del puerto AGP (1/2) que poseen sus hermanos más modernos, por lo que cuando superemos el FSB de 100 MHz estaremos acelerando el puerto AGP por encima de lo normal. Si nuestra placa de video soporta este pequeño contratiempo, no habrá ningún inconveniente, pero esto solo lo podremos determinar probando nuestro hardware.

Otras características que vienen incluidas son: Wake-On-LAN, monitoreo de voltaje, o encendido por señal de modem. Con respecto a la estabilidad, Asus sigue manteniendo la corona y su nuevo modelo no se queda atrás, brindando una excelente confiabilidad. Dentro de poco tiempo los nuevos chipsets dejarán de lado al antiguo 440BX tanto en rendimiento como en características innovadoras, pero por ahora el Asus CUBX es una de las mejores opciones.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Estabilidad, velocidad y una placa madre que da ganas de abrazar.
LO QUE SI: 6 slots PCI, 5 Puertos USB, soporte para UDMA/66, buenas características, manuales (CD), la confiabilidad que Asus emana.
LO QUE NO: Los P3 más nuevos (FSB 133) no tienen soporte según el manual, pero pueden funcionar de todas formas.

90%

Sidewinder Game Voice

Imaginate poder hablar con tus compañeros de equipo mientras jugás por Internet

Los programas que nos permiten hablar por Internet son varios, y muchos de ellos han sido analizados en este mismo número de XPC, pero en general la calidad de sonido es mala o consumen en exceso nuestro limitado ancho de banda. Microsoft ha puesto los pies en este terreno con un nuevo aparato -Sidewinder Game Voice-, que nos permite conversar mediante un conjunto de auriculares y micrófono con nuestros amigos mientras navegamos o jugamos en la red.

Por Mariano Firpo

El paquete que nos ofrece contiene también una mini consola, la cual nos permitirá elegir hacia quién enviaremos nuestro diálogo, silenciar el micrófono o hacer que todos escuchen lo que queremos decir.

Este nuevo aparatito tiene la capacidad de soportar hasta 64 personas. Se pueden armar diferentes equipos de manera que cada persona sólo reciba el audio de su grupo y pueda coordinar mejor su estrategia. También existe una opción para manejar la calidad de sonido que deseamos enviar. Si nos encontramos con una Internet muy saturada tendremos que usar un modo que consuma pocos Kbits (Modem-Highest Compression), por otro lado si el sistema lo usamos para jugar en una red tendremos la opción de mejorar la calidad de sonido, lo cual consume un mayor ancho de banda (LAN- Lowest Compression). Para poder conectarnos con un grupo de amigos necesitaremos que alguien cree un chat y nos envíe su dirección IP (que aparece en la ventana de chat, para comodidad), y de esta manera podremos ingresar en el canal creado y permitir que nuestros dedos descansen un poco.

Microsoft ha lanzado una versión freeware de este sistema que por supuesto no incluye las piezas de hardware: Game Voice Share es un pequeño programita que pueden encontrar en el XCD2 o descargar desde el site del producto en **www.gamevoice.com**, donde además podrán interiorizarse de los detalles concernientes al nuevo sistema. Sus funciones son limitadas y por supuesto necesitaremos tener un micrófono a mano. Esta versión nos permite probar el producto con hasta cuatro amigos, y aunque funciona realmente bien, está claro que una de las mayores ventajas se encuentra en las piezas de hardware. Contando con la versión full podremos comunicarnos con los miembros del equipo, dar comandos de voz (editables) a un juego y hasta a la misma computadora.

Para corroborar las aseveraciones que Microsoft vierte en la página del producto decidimos probar GameVoice Share mientras jugábamos por Internet. Hicimos correr Starcraft, nos conectamos a un servidor de Buenos Aires y empezamos a jugar un partido 1v1 mientras nos decíamos todo tipo de barbaridades. Para nuestra sorpresa, el juego continuó su desarrollo como si nada hubiera pasado. Este es un punto muy a favor, pero también tenemos que admitir que Starcraft es un juego que no requiere una conexión excelente. Así que después corrimos Quake III Arena en la LAN y armamos un partido 2v2, y nuevamente el ping fluctuaba entre 1-7 sin importar si hablábamos o no. ¿Habrá encontrado Microsoft la fórmula mágica? Bueno... no todo es perfecto.



Si uno tiene Windows 98 como sistema operativo deberá hacer algunas actualizaciones para hacer funcionar correctamente este producto. Los requerimientos mínimos del sistema son un poco elevados y si no tenemos los drivers correctos o nuestra placa de sonido no soporta Full Duplex, la cosa no va a caminar tan bien como pensábamos. Si queremos estar seguros de la funcionalidad de Game Voice en nuestro sistema deberemos acudir a la página y corroborar que nuestra placa de sonido se encuentre dentro de los modelos compatibles. Aunque el soporte para las placas de audio es muy amplio puede que la nuestra sea la excepción; en general casi todas las placas de sonido de estos últimos tiempos son compatibles y el problema más grande que podemos tener es alguna mala conexión o uno de los volúmenes demasiado bajo.

En los Estados Unidos, Sidewinder Game Voice tiene un precio accesible, cercano a los 50 dólares. Si tenemos en cuenta que un micrófono de buena calidad puede rondar los 15 pesos y le sumamos el costo de un auricular, veremos que Game Voice es un accesorio de bajo costo. Esperemos que todo funcione adecuadamente para darle un respiro a nuestro teclado y poder compartir algunos insultos que inspiren las rabias y alegrías de nuestros juegos en red. En cuanto Microsoft nos envíe un producto de prueba completo les informaremos el resultado. Este podría ser el mejor periférico del año para los jugadores.

Ground Control: Multiplayer


El radar: uno de los equipamientos más útiles.

Por Leonardo Panthou

Che, ¿jugamos algo por red? -¿Te parece un partidito de Ground Control? -No, ya sabés que los RTS me aburren. -Pero sí GC es rápido, adictivo, fácil de jugar ¡y mirá qué gráficos! ¡Acción instantánea asegurada! -Pero... ¿pero cómo? ¿Por qué? -Aahh, si te interesa seguí leyendo.

¿Qué tiene Ground Control qué no nos ofrezca otro RTS?

Ground Control es un juego muy particular que ofrece un multiplayer distinto al que nos tienen acostumbrados los demás RTS: las partidas son rápidas, entretenidas y muy activas. Esto es causa de varios factores:

• No hay que administrar recursos económicos, edificar, construir unidades o expandir nuestro árbol tecnológico.

• El número de unidades en el campo de batalla es limitado (tanto la cantidad de escuadrones como la clase de escuadrones y el número de unidades por escuadrón).

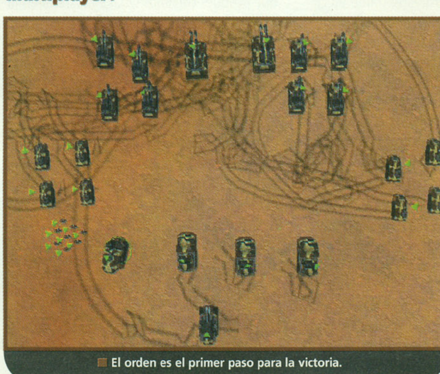
• A esto se suma la posibilidad de conseguir refuerzos si alguno de nuestros escuadrones es destruido.

• GC introduce en el género el modo de juego "drop-in" que nos permite participar de una batalla ya comenzada, y una vez terminada pasar automáticamente al próximo mapa. Ésta y otras características lo asemejan mucho al multiplayer de un FPS.

• El juego se basa en el uso de tácticas de guerra (cómo posicionar nuestros escuadrones, cómo lograr un equilibrio en la configuración nuestras fuerzas, emplear el terreno a nuestro favor, etc.)

• El engine es espectacular, con total control de la cámara y una interface simple.

¿Qué opciones tiene el multiplayer?


El orden es el primer paso para la victoria.

Los mapas que vienen en el juego presentan, según el caso, tres modos de juego:

• Deathmatch: No hace falta explicar mucho: aquí se suman puntos por aniquilar unidades enemigas. Si el límite de tiempo es grande y si es un partido entre 2 jugadores, les conviene buscar una buena posición y esperar a su oponente. Cuando este no es el caso, lo mejor es mantenerse siempre en movimiento (especialmente para que la artillería no nos agarre desprevenidos).

• Scorezone: Es muy parecido al modo Domination de Unreal Tournament. El objetivo es acumular la mayor cantidad de puntos posibles y para obtenerlos debemos hacer que nuestras unidades terrestres entren en contacto con determinadas zonas especiales llamadas scorezones (círculos vallados por dispositivos luminosos). Una vez hecho esto las zonas tomarán nuestro color y mientras permanezcamos en ellas nos otorgarán puntos paulatinamente. La mayoría de los mapas tiene una única scorezone, pero cuando hay varias las cosas pueden volverse más interesantes: para controlar la mayor cantidad de zonas por el mayor tiempo posible debemos dividir nuestras fuerzas, y no va a ser tarea fácil estar pendiente de nuestros escuadrones dispersos por todo el mapa. En esta modalidad de juego la artillería juega un papel clave: como el enemigo ocupa un sector fijo este tipo de unidades es útil para despejar rápidamente la zona. Recuerden que las unidades aéreas no producen ningún efecto en las scorezones.


La infantería puede subir cuestas empinadas.

• Flagzone: Es similar al scorezone, pero un poco más complicado. Tenemos varias flagzones en el mapa y ganaremos cuando las controlemos todas (o en caso de que se acabe el tiempo ganará quien tenga más en su poder). Para ello debemos hacer que nuestras unidades terrestres entren en contacto con la zona en cuestión, pero esta vez no es necesario permanecer en ellas. Por lo tanto una posible táctica consiste en elegir unidades rápidas e ir recorriendo las diferentes flagzones. Pero como el enemigo podrá apropiarse de nuestras zonas, otra opción es dominar más de la mitad de las flagzones y luego concentrarse en defenderlas. Esta es una forma de asegurar la victoria cuando hay límite de tiempo.

Como vieron, en general los partidos se ganan por puntos y además se pueden limitar por tiempo (luego de X minutos el que hizo más puntos gana). Pero también existe otra forma de decidir el resultado de la batalla si activamos la opción "vital APC", que nos permite derrotar automáticamente al adversario si destruimos su APC. Les recuerdo que el APC (Armored Personal Carrier) es un vehículo que puede transportar hasta 20 soldados y reparar unidades terrestres.

Otras opciones nos dejan: crear alianzas (estar en el mismo equipo); cambiar el nivel de tecnología para que no intervengan ciertas unidades en la batalla (a pesar de esto, en ciertos mapas se restringe el acceso a las aeronaves); traer refuerzos de los escuadrones destruidos (el tiempo que demoran en llegar es configurable); etc. En definitiva: tienen suficientes variantes para mantenerse entretenidos.

Aún así, si no les satisfacen los modos multiplayer existentes, el juego incluye el editor GenEd que, gracias a la posibilidad de generar scripts, les permitirá crear nuevos mapas con reglas o modos de juego completamente diferentes. Ojo, el editor no es completamente fácil de usar y demanda algo de práctica; además necesitarán modificar algunos archivos por su cuenta y requerirán el uso de programas externos. Si no se atreven a hacer sus propios escenarios pueden empezar probando el primer pack oficial de mapas de Massive Entertainment (http://www.gccenter.com/downloads/mapindex.phtml) que incluye 3 nuevos escenarios:

• DeathValley: Introduce el nuevo modo "Assault". Se forman dos equipos y cada uno tiene una base que debe defender mientras intenta destruir la del enemigo.

• Dominate: Este modo de juego se llama "Drop Zone Assault". Hay dos equipos con tres bases cada uno, y en cada base hay un drop zone (son los lugares donde se descargan las unidades). Al destruir una base deshabilitamos el drop zone correspondiente. Si destruimos sus tres bases, el enemigo no podrá recibir más refuerzos, quedando a nuestra merced, listo para ser aniquilado.

• DesertStorm: Es un mapa skirmish, es decir lucharemos contra la máquina, y pueden participar de 1 hasta 3 jugadores humanos.

"Ground Control es un juego muy particular que ofrece un multiplayer distinto al que nos tienen acostumbrados los demás RTS: las partidas son rápidas, entretenidas y muy activas"

¿Cómo lo juego?

Podemos jugar Ground Control a través de una LAN (máximo de 8 jugadores) o Internet (máximo de 4 jugadores). El juego por Internet se hace mediante WON.net, para lo cual debemos tener una cuenta creada (sino no se preocupen, lo pueden hacer rápida y gratuitamente desde el menú). Si bien GC nos permite crear un juego por Internet (y modificar todas sus opciones) nuestra máquina no funcionará como servidor. Si queremos crear un servidor dedicado para un juego "drop-in" necesitaremos la ayuda de un programa llamado Ground Control Dedicated Server (ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/gcds-sa.zip).

¿Cuáles son las tácticas necesarias para vencer al enemigo?

• CONTROL EN EL TERRENO: Traten de asentarse en los puntos más altos: sus unidades tendrán un mayor campo de visión y una mejor puntería. Si el enemigo está en terrenos inferiores esto creará una importante desventaja. Ubíquense en mesetas elevadas, porque sus laderas son muy empinadas y de difícil acceso para la mayoría de las unidades. Utilicen valles y desfiladeros para preparar emboscadas. Vigilen los cielos en busca de misiles de artillería, que son fáciles de evadir cuando se detectan a tiempo. Cuando los refuerzos son moneda corriente en el partido, intenten ubicar las drop zones enemigas para emboscar a los refuerzos (si lo piensan es cómo si estuvieran jugando a Quake, tratando de ver dónde va a resucitar el contrincante para atacarlo cuando está débil).

• ORDEN EN LAS FILAS: Es importante ordenar y disciplinar nuestras unidades. Muchos vehículos tienen mejor blindaje en su parte delantera, por lo tanto es


El APC siempre debe estar reparando.

recomendable que muestren su cara al enemigo. Ubiquen las unidades más resistentes en las primeras líneas. Cuando sea posible traten de esparcir sus escuadrones y usar la formación en línea, por dos motivos: 1) para que no se disparen entre ellos cuando la opción "friendly fire" está activada (sepan que las unidades de un mismo escuadrón no se dañan entre ellas, sólo a otros escuadrones); 2) para que la onda expansiva de los disparos afecte el menor número de unidades posible. También el ataque debe ser ordenado: cerciórense de que ninguna unidad quede inactiva, todas deben estar disparando, y el APC preferiblemente reparando. Cuando las unidades se trasladen, probablemente las más rápidas tomarán la delantera, pero Uds. oblíguenlas a mantener su formación original; ¡disciplinen a sus tropas!

• ATAQUE MULTIPLE: Es conveniente sorprender al enemigo por distintos flancos, ya



Flagzone bajo control.

que mientras sus fuerzas encaran a nuestro primer grupo de ataque, el segundo grupo puede aprovechar la retaguardia descubierta del rival (que es más vulnerable). Este tipo de ofensiva es más difícil de llevar a cabo que el ataque "en masa" pero vale la pena por su efectividad. Durante la lucha recuerden eliminar, en primer lugar, las unidades más peligrosas y débiles (especialmente las de soporte).

• RETIRADA: Cuando el enemigo ya está muy cerca, la lucha ha comenzado y ven que él lleva la ventaja, no es conveniente retirarse (especialmente si vendrán refuerzos en poco tiempo) porque: 1) las unidades tardan mucho en dar la vuelta; 2) expondrán su flanco más débil (el trasero) al fuego enemigo; 3) las unidades siendo atacadas disminuyen su velocidad y 4) si la muerte es segura es preferible hacer daño

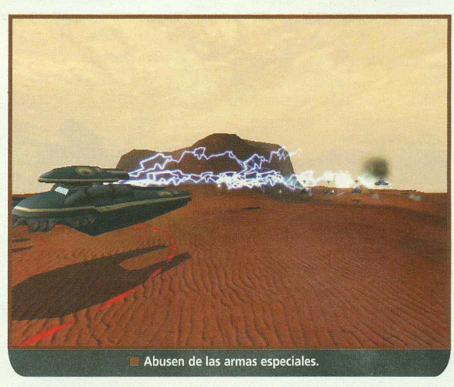


Tómense su tiempo para configurar sus tropas.

al contrincante, para que los refuerzos se enfrenten a escua-drones más deteriorados.

• EQUIPAMIENTO Y ARMAS ESPECIALES: No ahorren armas especiales: úsenlas temprano para lograr una ventaja inicial; si las guardan para más adelante puede ser demasiado tarde. Las habilidades especiales son muchas, examinen cuidadosamente cada una. Tengan en cuenta que, por lo general, la configuración por defecto de los escuadrones no selecciona las mejores opciones. Uno de los equipamientos más útiles es el radar, que sólo puede transportar la infantería básica. Y si deciden acampar, no se olviden de llevar además equipos de reparación y defensa. Otro de los mejores dispositivos es el Missile Defender que poseen los Medium Hoverdynes y las Scout Hoverbykes de la Order of the New Dawn. Este aparato se deposita en el suelo y elimina misiles enemigos con gran efectividad (ideal para neutralizar el ataque de la artillería). También se destaca la bomba nuclear de la artillería Crayven, que es muy poderosa y tiene un amplio radio de afecto.

• CONFIGURACION DE TECLAS: La configuración de teclas por defecto puede resultarles ineficiente (por la descentralización de ciertos comandos). Como alternativa pueden utilizar, para desplazarse por el escenario, la combinación de teclas WASD, la barra espaciadora para desplazarse hacia arriba y la C para desplazarse hacia abajo (es decir una configuración de teclas semejante a la de Quake). Alrededor de estas teclas ubiquen los comandos más importantes y memorícenlos, ya que en muchas ocasiones será vital ope-rar con rapidez. Por ejemplo: el comando "seleccionar todas las unidades" (tecla S por defecto) es útil para las retiradas y el comando "seleccionar APC" (tecla BACKSPACE por defecto) es conveniente a la hora de auxiliar alguna unidad. También deben acceder rápidamente a sus escuadrones: agrúpenlos con el comando CTRL + "número del 1 al 9", según su criterio. Es recomendable que, por ejemplo, le asignen a toda la infantería el número 1 y a los vehículos de asalto el 2. De esta forma los números del 1 al 9 quedarán para seleccionar nuestras fuerzas (como si seleccionáramos las armas en un FPS). Muchos se



Abusen de las armas especiales.



¡Miren el poder de esa nuke!

preguntarán: ¿es necesario llegar a tal extremo? Sí, si quieren ser los mejores. Esta configuración de teclas no los va a hacer ganar la batalla pero podrán controlar el juego más eficientemente, no tendrán que perder valioso tiempo mirando el teclado en busca de un comando, y a veces esto prolongará la vida de algunas unidades.

Las unidades

Básicamente, hay cuatro grupos de unidades (infantería, de asalto, de soporte y aeronaves), y el secreto está en equiparnos con un poco de cada cosa, tratando de equilibrar las deficiencias de unas con las virtudes de otras (ej.: proteger las débiles unidades de soporte con unidades de asalto; o proteger a las aeronaves con unidades de soporte anti-aéreo). En ciertas situaciones deberemos ajustar nuestra selección a determinados efectos (ej.: si vamos a jugar un mapa flagzone y necesitamos velocidad, seleccionaremos unidades rápidas con configuraciones ligeras).

• Infantería: Es débil, con poco poder de fuego y, a diferencia de los vehículos, puede desplazarse con facilidad por laderas empinadas. Aprovechen esta última característica para ocupar zonas elevadas inaccesibles a ciertas unidades. Sus tiros especiales son buenos contra los vehículos blindados. Recuerden que la infantería básica puede transportar radares que permiten develar la ubicación del adversario. Protéjanla dentro del APC hasta que requieran sus servicios, pero cuidado: si el transporte es destruido se llevará consigo las vidas de los soldados que estén dentro. Lo mejor es equipar nuestras fuerzas con un solo escuadrón de infantería.

• Asalto: Hay cuatro tipos: de reconocimiento, tanques livianos, medianos o pesados. Las primeras no son muy recomendables dado su débil blindaje y poder de fuego. Usenlas sólo en caso que necesiten mucha velocidad (una buena táctica durante el ataque es trasladar las unidades rápidas a la retaguardia enemiga). Los tanques pesados tienen un excelente blindaje y por eso deben encabezar el ataque. Los tanques medios poseen el mayor poder de fuego. Nótese que los escuadrones de tanques pesados tienen sólo dos unidades; el resto de los escuadrones de tanques posee cuatro unidades, y los escuadrones de reconocimiento, tres.

• Soporte: En general tienen un blindaje débil pero se destacan por su poder de fuego y/o rango de disparo. Preocúpense por defenderlas bien y ubíquenlas en las últimas filas. Hay de tres tipos:

a) Unidades anti-aéreas: Son en extremo efectivas contra aeronaves, pero no tienen otra utilidad.

b) De largo rango de disparo: Buen poder de fuego contra unidades terrestres y aéreas; cuentan con un amplio rango de disparo, ideal para eliminar estructuras defensivas o unidades importantes a larga distancia. El Rocket Terradyne (Crayven) no tiene un rango de tiro tan amplio como su semejante enemiga, la Beam Platform, pero sus misiles pueden evadir elevaciones del terreno.

c) Artillería: Tienen un poder de fuego impresionante, y en lo posible úsenlas alejadas del enemigo y escondidas detrás de colinas u otras elevaciones. Sus tiros son lentos, previsibles, fáciles de evadir y sus estelas revelan rápidamente su posición. Aprovechen el disparo manual (CTRL+clic) para predecir o prevenir los movimientos del contrincante. La artillería no es buena para defenderse de unidades cercanas. Cuando el enemigo está cerca pásenlas del modo "Free Fire" al modo "Hold Fire", porque sino dispararán automáticamente y pueden causar daño a sus propias unidades. La Order of the New Dawn posee una unidad de soporte extra llamada Drone Carrier (una buena alternativa a la Beam Platform) que ataca sólo unidades terrestres (excepto infantería), con un buen poder de fuego. Su rango de tiro no es tan amplio como el de la Beam Platform, pero es inteligente: los "drones" que libera se desplazan por cualquier tipo de terreno hasta dar con su objetivo.

• Aeronaves: Hay tres tipos: de reconocimiento, aire-tierra y aire-aire. La Corporación Crayven cuenta además con un bombardero extremadamente potente; si logran deshabilitar la defensa anti-aérea enemiga, este bombardero les asegurará la victoria. Las aeronaves tiene armaduras débiles y deben ser celosamente protegidas de las defensas anti-aéreas. Las aeronaves de la Order of the New Dawn se pueden equipar con escudos protectores (limitados) que son la mejor compañía al momento de soltar ataques fugaces sobre objetivos específicos (como la artillería).

Es evidente que algunas de las innovaciones de Ground Control se basaron en géneros más populares para que el producto alcance un público más amplio. El resultado es un multiplayer que va a deleitar tanto a fervientes estrategas como a personas menos allegadas a los RTS.

Así que si no saben a qué jugar con sus amigos, descarguen sus tropas, alineen sus tanques y prepárense a dejar todo en el campo de batalla.



Modo Assault: a defender la base.

Aquelarre: El Legado Abrapampa

Una Aventura Conversacional de manufactura argentina

Por Durgan A. Nallar

Pablo D´Amico tiene 19 años y nació en la Capital Federal, donde vive actualmente. Es un ferviente entusiasta, uno de los pocos que quedamos, de las llamadas Aventuras Conversacionales. ¿Y eso qué es?, se preguntarán los recién llegados al mundo del entretenimiento informático. Los más viejos, en cambio, nos mirarán con desconfianza porque ya están acostumbrados también a los gráficos acelerados y al sonido Surround. Pero todavía hay una estirpe de aventureros del viejo estilo que se niegan a dejar morir un género tan rico y adictivo, y que continúan escribiendo aventuras -sin afán de lucro- para el disfrute de los fanáticos. "Aquelarre: El Legado Abrapampa", una aventura de Pablo que les presentamos en nuestros XCD, es un vivo ejemplo que queremos compartir con todos ustedes.

Olvídense un momento de los procesadores Pentium y los cientos de megabytes de RAM, olvídense incluso de esos hermosos monitores color de 17 pulgadas. Retrocedamos a la época donde las computadoras recién empezaban a regir las leyes del mundo y la gente se divertía con la imaginación.

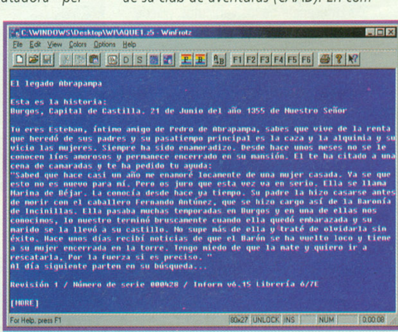
XPC: Contamos un poco qué son las Aventuras Conversacionales.

Pablo D´Amico: *Son un tipo de juego donde la comunicación computadora - persona es por medio de texto escrito en la pantalla, el cual describe la situación en que se encuentra el jugador, donde está, cómo es, etcétera; la comunicación persona - computadora se realiza 99,9% mediante el teclado. El jugador debe introducir órdenes especificando lo que hacer. Por ejemplo, la computadora te dice: "Delante de vos la puerta naranja está entornada. Una tenue luz sale de ella, mientras, la neblina cubre el suelo." El jugador puede teclear órdenes del tipo "ir al norte", "examina niebla", "huele niebla", "cerrar puerta"... Este tipo de juegos requiere imaginación y sobre todo hay que pensar mucho (suele haber "acertijos" o "puzzles" que el jugador debe resolver para seguir adelante con el juego). Las Aventuras Conversacionales nacieron cuando las primeras computadoras no tenían gráficos complejos (quizá exceptuando la NASA y alguno más). Los más veteranos recordarán a la Spectrum y la Commodore 64. Fue en estas máquinas donde empezó el género.*

> **"Los más veteranos recordarán a la Spectrum y la Commodore 64. Fue en estas máquinas donde empezó el género."**

XPC: ¿Hay mucha gente que todavía consume este tipo de aventuras?

PD: *Aquí en el país no conozco a nadie. En España existe un grupo de programadores y jugadores de este tipo de aventuras. Los conocí por medio de una página de su club de aventuras (CAAD). En com-*

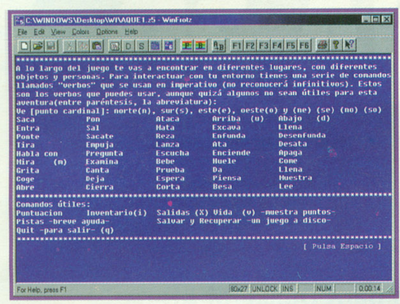


AQUELARRE
El Legado Abrapampa

El Legado Abrapampa es la primera parte de una historia ambientada en la Edad Media Baja española e inspirada en el módulo El Pacto del manual de Aquelarre, el juego de rol de origen español. Citando a la misma introducción del juego: "Aquí no todo es como los libros de Historia nos cuentan. Coexistiendo con el hombre hay otro mundo más antiguo y sabio... el mundo de la Fantasía, la Leyenda, la Magia, la Locura, de las criaturas no Humanas y del Diablo."

Para jugar necesitan instalar el programa WinFrotz desde nuestro XCD. Por defecto se instalará en la carpeta "C:\Xtreme CD\WinFrotz", a menos que especifiquen otra ubicación. Una vez ejecutado, seleccionen el menú File > Open New Story... y carguen Aque1.z5. Verán que hay otros dos, una aventura de ejemplo, en inglés, y una especie de Tetris, que vienen con el intérprete.

A continuación verán una introducción y la descripción inicial del lugar y la situación en la que se encuentran. Para introducir los comandos no tienen más que tipearlos -correctamente- y, para saber cuáles pueden utilizar, sólo tienen que escribir en cualquier momento la palabra AYUDA, con lo que podrán ver un listado de órdenes, entre las que se encuentran "salvar" y "recuperar", ¡muy importantes si no quieren tener que jugar todo de nuevo desde el principio cada vez que carguen la aventura! Por otro lado, el verbo "coger", queridos lectores, hace referencia únicamente al acto de agarrar algo con las manos, ¿eh? No empiecen con los chistes fáciles.



paración con otros tipos de juego, no, hay muy poca. Principalmente se debe a que el público de hoy en día exige buenos gráficos, buen sonido, movimiento, mucha acción... y generalmente una aventura conversacional puede tener gráficos y sonido, pero difícilmente la acción 3D a lo "serial killer" de un Quake o los movimientos y texturas de un juego de Rally. Hay un tipo de juegos, llamados MUD (Multi User Dungeon: mazmorra multi usuario) que son una variante de las aventuras conversacionales. Solo hay texto (nunca gráficos) y su objetivo principal no es el de resolver enigmas y llegar a finalizar el juego sino simular combates entre jugadores o jugadores y personajes de juego; los MUD han tenido su auge en los 90 con la masificación de Internet porque son multiusuario, y puede haber cientos de personas jugando a la vez en el mismo juego, juntándose para pelear con enemigos más fuertes o simplemente entre ellos, o charlar. Con la llegada de la tecnología WAP de telefonía móvil se especula una nueva demanda de aventuras conversacionales, pero nunca se sabe.

XPC: ¿Lleva mucho tiempo programarlas? ¿Qué software usás?

PD: *Según, para Aquelarre Parte I tardé un mes aproximadamente, aunque la idea de la aventura la venía pensando de hace mucho tiempo. Para programarla utilicé un compilador de un lenguaje especial para esta clase de aventuras llamado Inform, de uso gratuito. Este genera juegos en formato de Máquina Virtual Z, que son multiplataforma y pueden ser jugados (con el intérprete adecuado) en casi cualquier computadora, hasta una Palm. Se consigue en Internet, tanto las librerías como el compilador y la documentación. Si nos ponemos a comparar con un juego tipo Messiah o Quake, el tiempo se reparte en: 5% para definir el argumento, 15% definir mapeados, zonas, etcétera, 25% programar el engine 3D (el núcleo de software que se dedica a la gestión del mundo 3D) y el resto a gráficos, programación de inteligencia artificial de los bichos, programación del multijugador... En una aventura conversacional, la proporción es muy distinta: cerca del 60% es para definir el argumento, los pasos a seguir para finalizar con éxito la aventura (en un Quake se resume en "matá todo y ganás"), el mapeado, las descripciones de los lugares que el jugador visitará y los personajes con que interactuará; el 40% restante a programar "in situ" y a verificar (¡al menos creo que así tendría que ser!).*

"Con la llegada de la tecnología WAP de telefonía móvil se especula una nueva demanda de aventuras conversacionales, pero nunca se sabe."

XPC: Hablame un poco más del lenguaje de programación.

PD: *Para programar en principio no se necesita nada especial: corren por aquí algunas aventuras programadas en C, Pascal o incluso Assembler. Pero lo más común es usar lenguajes específicos, que se conocen como Parsers (aunque parser en sí significa "analizar una frase") que facilita mucho la tarea: con un Parser no tendremos que programar nosotros las rutinas de entrada / salida o, sobre todo, las de parseado (si el jugador escribe "saco la manzana de la bolsa" el parser "entiende" que el verbo es "sacar", el c.d. "manzana" y el c.c. "bolsa") y muchas otras, como la gestión de memoria. Hoy en día en tierras anglosajonas (sobre todo el Reino Unido) donde las aventuras tienen una relativamente buena aceptación para ser un juego "underground" -no comercial-, el parser más usado es Inform. En los países latinos el "mercado" parece que lo dominan Inform (traducido al español, InformatE!, por Zak) y Visual Sintac (que como su nombre indica es visual). Son dos filosofías distintas: Inform es un lenguaje más o menos orientado a objetos, mientras que Visual Sintac no lo es y recuerda al Basic.*

XPC: ¿Cuántas aventuras programaste? ¿Participaste en eventos relacionados con ellas?

PD: *Por ahora una, aunque estoy trabajando en la continuación, y hay idea de una tercera. No participé con ninguna aventura en concursos, aunque he formado parte del jurado de dos de ellos.*

XPC: ¿Existen círculos dedicados al tema en Internet?

PD: *Así es, podés encontrar la lista y mucha información y links en www.gruporonda.com/~caad/. Digamos que es la visita obligada para iniciarse.*

MAS AVENTURAS EN CASTELLANO

Revisando el site de la CAAD hemos encontrado que hay muchas aventuras en castellano para descargar, ya que el grupo realiza concursos todos los años y premia a las mejores aventuras en distintos rubros, como ser "Mini Aventura más original", "Mejor escrita", "Más interactiva", "Más jugable", "Más breve" y el máximo galardón de todos, "Mejor Mini-Aventura", ganada en 1998 en el Segundo Concurso de Mini-Aventuras por "Fuego de Dragón", del español JSJ, una aventura de corte erótico y orientada al público adulto.

En uno de los XCD hemos puesto varias aventuras más aparte de "El Legado Abrapampa" que podrán utilizar con WinFrotz (hay que copiarlos a la carpeta de WinFrotz y abrirlos igual que como se indica para Aquelarre). Algunos no usan WinFrotz sino un intérprete provisto por el mismo juego; en tal caso el procedimiento está explicado en cada uno de los juegos.

"Una noche especial", por ejemplo, utiliza su propio intérprete pero proporciona gráficos y sonidos; está muy bien hecho. En ella personificamos a una monja cansada de guardar silencio. En "Como una anchoa", hay que escapar del estómago de una ballena antes de que nos ahoguemos; en "La fan" vale todo con tal de conseguir un autógrafo de nuestro cantante preferido; y en "Casi muerto", ganadora del concurso como Mini-Aventura Mejor Escrita de la CAAD, tendremos que darle órdenes a nuestro traje espacial. Todas son mini-aventuras, y por consiguiente para terminarlas alcanza con unos diez minutos.

Si acaban de descubrirlas o recuperar su pasión por las Aventuras Conversacionales, los invito a visitar el site de la CAAD en busca de nuevas aventuras, y por sobre todo, a seguir los pasos de Pablo D'Amico, escribiendo sus propias aventuras y compartiéndolas no sólo con nosotros sino con el resto del mundo.

Rocket Arena 3

El mod más potente ya tiene su versión para Quake III Arena

Por Durgan A. Nallar

A lo largo del tiempo que la saga Quake ha estado ante los sangrientos ojos de la comunidad, el mod conocido como Rocket Arena logró desplazar al famoso Deathmatch para convertirse en el preferido por los jugadores más "hardcore". Este mod empezó su carrera durante la hegemonía del primer Quake, luego recibió una adaptación al engine de Quake II y ahora, a unos meses del reinado de Quake III Arena, podemos disfrutar de la tercera versión gracias al trabajo de un grupo de personas dedicadas de lleno a esto que ya casi es un deporte mundial.

"Para quienes no saben de qué se trata Rocket Arena, aquí va una breve descripción. El concepto es muy simple: se pone a dos jugadores en un mapa, en esta versión para Q3 con todas las armas y municiones, se quitan los powerups, armas y armaduras, y se sale a pelear por la supervivencia. Así, en crudo y con toda la furia, porque el que queda vivo sigue en la arena hasta tanto sea vencido. El que pierde vuelve a la cola de espera, y mientras tanto puede observar la lucha hasta que llega su turno. Claro que el juego admite todo tipo de variaciones, como cierta clase de armas en exclusivo, pero por lo común se juega con la configuración estándar..."



Charlie sacudió la cabeza, y yo paré de leer. Sus ojos enrojecidos me miraban insistentemente, lo único que se podía ver en su cabeza vendada como una momia y manchada de Merthiolate. Le pregunté qué le pasaba, y entonces tuve que acercarle la pizarra donde escribía y una tiza que le había regalado Santiago. Con letra temblorosa, tironeando un poco del suero, Charlie puso una palabra: "baño". ¿Qué significaría? ¿La bolsa del suero estaba terminándose? Le dije que sí, que se quedara tranquilo, y le alejé la pizarra para no ponerlo nervioso. Pobre Charlie; aún seguía confundido luego de abandonar el coma y encontrarse en una fría cama de hospital. Acomodé la manguera del suero, le di unas palmadas en la cabeza (no debí hacerlo, porque le dolieron) y seguí leyendo.



El site oficial de RA es www.planetquake.com/servers/arena

Rocket Arena 3 en el XCD

"Rocket Arena 3 ha sido programado por David 'crt' Wright y viene con ocho packs de mapas preparados especialmente para el mod por un grupo de siete talentosos artistas y programadores. La calidad del mod es impresionante. Tanto los menús como los mapas presentan un aspecto auténticamente profesional. En nuestro XCD hemos incluido el mod completo, de 60 MB, más el patch v1.1 para servidores (éste último no necesita ser instalado en las máquinas clientes) y una demo grabada para que aprecien cómo se juega. Además se encuentra disponible en el site oficial del mod el llamado Rocket Arena 3 Soundtrack (14 pistas en MP3, que el mod utiliza sin intervención de reproductores externos, permitiendo incluso escuchar nuestra propia colección de audio en este formato) que no hemos incluido por dos motivos: son 80 MB, y por lo general los jugadores de Rocket Arena no acostumbran a escuchar otro sonido que el de sus enemigos.

Juego mortal

"Lo que empezó como un duelo de cohetes en Quake 1 ha evolucionado en una nueva forma de pensar el combate en primera persona", dice David Wright. *"El ganador ya no se decide por lo bien que puede dominar un nivel o por tener las mejores armas. Cualquiera empieza en las mismas condiciones, y solamente su habilidad para luchar lo mantendrá vivo".*



Charlie volvió a interrumpirme. Levantó el brazo izquierdo arrastrando sin querer el trípode del suero, que cayó sobre la mesita de luz volcando un vaso con agua y arrojando un florero al piso. Dejé los papeles donde había escrito La Zona 3D y me incorporé de la silla para ayudarlo. Charlie parecía realmente molesto, y protestó un poco cuando volví a poner en pie el trípode y reinserté la aguja del suero en la vena. El piso era un desastre de flores, agua y vidrios rotos, un trabajo del cual tendría que encargarse la enfermera.

Regresé a mi silla, le di unas palmadas de consuelo a Charlie (uf, no debí hacerlo), que seguía quejándose por algo ("Baño"... ¿estaría duro de vientre?) y retomé la lectura.

"Los jugadores pueden probar sus habilidades uno a uno en cientos de diferentes arenas, o aprender tácticas de combate en equipo en intensas batallas grupales. Con todas las armas a su disposición, los jugadores pueden aprender rápidamente la fortaleza y debilidad de cada uno. Usar el arma equivocada en la situación equivocada puede llevar a una muerte instantánea cuando se enfrenta a un enemigo que tiene todo el arsenal a su disposición. Rocket Arena te obliga a aprender. Un paso en falso te lleva de vuelta atrás, pero con suerte en el próximo intento vas a ser más astuto".

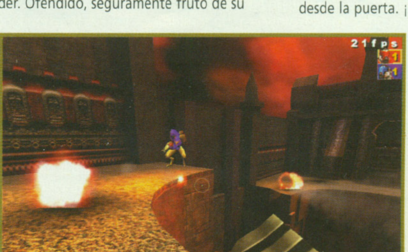
The next evolution of Quake

"Así le llama Wright y su gente a Rocket Arena 3, y basta con probar esta modalidad de juego para coincidir con él. Los 8 mapas que incluye el paquete contienen 32 arenas para ser usadas en cuatro estilos de juego: Rocket Arena, el original de uno contra uno o para pequeños equipos; Clan Arena, una versión mejorada del popular modo "pick-up" de Rocket Arena 2; Red Rover Arena, un juego para equipos que elimina el proceso de esperar y asegura acción ininterrumpida y, finalmente, Practice Arena, donde se puede luchar "hasta que te sangren los dedos". Como ven, Rocket Arena es para jugadores que tienen un nervio impresionante y, si bien en un principio mencioné que es el mod preferido de los jugadores "hardcore", es decir los más avezados en el arte de fraggear, no significa que esté reservado para esta especial estirpe de luchadores. ¡Cualquiera puede jugar y desde ya lo recomendamos porque sin duda es mucho mejor que el Deathmatch común! En una futura versión, el equipo de RA promete un chat integrado, mensajería instantánea, reporte de scores, administración de servers por web y una forma de observar los partidos al estilo TV".

Charlie se sentó en la cama, agarró la pizarra y me señaló la palabra que había escrito minutos antes. Lo miré sin comprender. Ofendido, seguramente fruto de su reciente coma, apartó de un golpe las mantas y puso los pies descalzos en el piso salpicado de vidrios rotos...

Yo lo miraba, sorprendido. Charlie tenía los ojos abiertos como platos y producía extraños sonidos con la garganta. Nuevamente, dejé a un lado las hojas, me incorporé de la silla y lo ayudé a acostarse, aunque le dejé los pies afuera de la cama para no mancharla. Me miraba, furioso, y volvía los ojos una y otra vez a la maldita pizarra. Obviamente, llamé a la enfermera y le dije lo de la pizarra. Pasaron unos minutos. Mientras, le seguí leyendo a Charlie sobre Rocket Arena. ¡Seguro le encantaba que le leyera La Zona 3D!

"¡Hora del enema!", dijo una dulce voz, desde la puerta. ¡Guau! Era la enfermera, pero no una enfermera cualquiera. Era la enfermera más linda que había visto en mi vida. Me volví hacia Charlie, que la miraba con una mezcla de horror y sorpresa. ¿Pero es que a Charlie ya no le gustaba nada? ¿Cuándo se recuperaría de una vez? "Oh, vamos, Charlie", lo consolé, "mejor los dejo solos". Le di unas palmaditas en la cabeza y me fui a tomar un café.



Q3A Classic CTF Final Beta .99c

También ha sido liberado a la red para su descarga el mod Capture the Flag clásico, aún en Beta pero completamente funcional y jugable a través de los servers existentes para el mod. Esta nueva versión incorpora alguna mejoras y variaciones, como un grappling hook al estilo de Q1, Techs (Runes) al estilo Threewave CTF, Super Nailgun y Lightning gun también al estilo Q1, además de características de juego como Weaponstay y armadura al estilo Q2, y física al estilo Q3. Encontrar los servers es fácil ya que utiliza un buscador propio y otras facilidades. En uno de los XCD también tienen este apasionante mod.



ICEWIND DALE

Por Mariano Firpo

Icewind Dale es uno de los sucesores de Baldur's Gate, uno de los mejores juegos de rol del año pasado. Al igual que su predecesor, la historia nos sumerge en un singular mundo donde podremos realizar numerosas misiones secundarias. Nuestro deber consiste en guiar a nuestro grupo de intrépidos aventureros a través de la línea argumental y ayudarlos a completar su búqueda en los fríos páramos de los Reinos Olvidados.

Un punto importante es la creación de los personajes, ya que aquellos que se adentren con un grupo débil y mal preparado conocerán la muerte más veces de lo planeado. Es importante que nuestra compañía esté compuesta por fuertes y resistentes luchadores, hábiles ladrones, inteligentes magos y sabios sacerdotes. Algún paladín que luche con el corazón, un druida que maneje los poderes de la naturaleza o un guardabosques para apaciguar a los animales, pueden ser excelentes aliados. Solo disponemos de seis casilleros que podremos rellenar con algunos de estos héroes. Nuestro grupo deberá ser variado, para poder complementarse en las situaciones más difíciles.

En la editorial se nos ocurrió un típico grupo aventurero, pero introdujimos algunas modificaciones.

El primer personaje que creamos fue un enano guerrero de gran fuerza y constitución -todo un tanque-, para acompañarlo hicimos un paladín humano de gran carisma y buenas características de lucha (fuerza, destreza y constitución). Después creamos una medio elfa (maga-clérigo) y una ranger-clérigo para sanar a nuestras tropas, un elfo ladrón-guerrero y por último un mago especialista, preferentemente "Invoker".

Con este grupo nos enfrentaríamos a los diferentes retos de Icewind Dale. Queda en ustedes armarse sus propios personajes, pero recuerden que en la variedad está la fuerza y es importante que los personajes que los acompañen sean héroes y no campesinos justicieros, por lo que deberán tirar las características tantas veces como sea necesario (poco puede ayudarnos un guerrero débil o un mago tonto).

Prólogo

La historia comienza con nuestro grupo reunido en una taberna (Winter's Cradle), en el pacífico pueblito de Eastheaven. Un fornido personaje se nos acerca (**Hrothgar**) y nos explica que él cuida de los aldeanos. Después de eso charlamos con la tabernera, la cual no puede atendernos porque su sótano está lleno de insectos peligrosos. Nuestra primera misión consiste en eliminar a los inofensivos escarabajos que se encuentran escaleras abajo. Una vez que hayamos terminado con ellos podremos retornar con la tabernera, quien nos dará algo de dinero por el favor.

Cada misión que terminemos, ya sea grande o pequeña, nos recompensará con puntos de experiencia que harán evolucionar a nuestros personajes.

Después de resolver el problema anterior, saldremos del negocio y veremos a cuatro chicos jugando con una ardilla. Varios pobladores caminan de un lado para otro y alguna charla ocasional puede brindar algo de información útil. Después visitamos a Gaspar el pescador. Charlamos un poco con él y averiguamos que el poblado se encuentra escaso de recursos. ¡La comida no durará todo el invierno! Es hora de equiparnos, así que nos dirigimos a **Pomab's Emporium**, en donde compramos la mayoría de nuestras armas y armaduras.

Snowdrift Inn es una posada que se encuentra en las inmediaciones del negocio de Pomab; allí podremos descansar y recuperar nuestras energías. Proseguimos hacia el Sureste y encontramos a un chico asustado, **Demian**; después de charlar con él nos dirigimos hacia el puente, derrotamos a los goblins y le devolvemos al chico el pescado que había perdido.

Viajamos hacia el Este, en donde encontramos una caverna. Nos introducimos en ella y peleamos con toda una hueste de Orcs, shamanes incluídos. Una vez que encontramos y vencemos al Ogro podemos registrar la habitación y encontrar algunas cosas interesantes. Es importante que nos llevemos la carta que explica la situación de las caravanas.

Cuando regresemos al pueblo podremos descansar, curar nuestras heridas y vender lo que hayamos encontrado en la caverna. Una vez que estemos listos podremos entrar al templo y charlar con el sacer-

dote, aprovisionarnos con algunas pociones e ir en busca de **Hrothgar** en una de las casas del norte.

El líder del pueblo nos pedirá que encontremos la caravana que trae provisiones al pueblo. Como nosotros ya encontramos a los orcos y los eliminamos podremos explicarle al líder del pueblo lo ocurrido. Después de que hablemos con **Pomab** y terminemos nuestros recorridos podremos partir formando parte de la expedición.

Algunos problemas surgen y quedamos atrapados en el paso de las montañas. Hemos de enfrentar a un grupo de goblins, al ogro de la torre (este último ogro a veces no es hostil y si logran ayudarlo con su problema ganarán un poco más de experiencia) y adentrarnos en una cueva para encontrar algún tesoro. Después deberemos ingresar al molino, eliminando todo rastro de orcos y goblins. De esta manera podremos liberar a un chico que se encuentra escondido en un armario debajo de las escaleras.

Cuando hayamos terminado con estas pequeñas misiones tendremos que viajar hacia el Este para encontrarnos con la pequeña villa de Kuldahar y el Gran Árbol.

Capítulo uno

Una vez en la aldea nos encontraremos con **Nate.** Si hablamos con él nos dará la dirección del druida. A pocos pasos podremos encontrar el negocio de **Gerth,** donde es posible comprar interesantes objetos. Hora de dirigirnos a la casa del gran druida y tener una larga conversación. Podemos recorrer un poco la aldea y conocer a sus atemorizados pobladores. Terminamos arribando a una posada, tomamos unos tragos y escuchamos algunos rumores. Visitamos la herrería y charlamos con el dueño, **Conlan.** La torre del mago **Orrick the Gray**, que queda en la región Noroeste del pueblo, allí podremos comprar pergaminos para mejorar nuestro repertorio de hechizos. Recorremos las otras casas y partimos en viaje hacia el Este, al Valle de las Sombras.

Una vez que llegamos al Valle, comenzamos a revisar todas las criptas (un poco de saqueo no viene mal) en busca de una llave, cuando la hayamos encontrado nos dirigiremos hacia la tumba principal. En ella usamos la llave para poder acceder a una habitación ceremonial (para abrir las puertas cerradas con llave simplemente tienen que hacer click sobre ellas y si tienen la llave que corresponde en el inventario se abrirá sin problemas).

En este nivel las batallas se suceden una tras otra y nuestro objetivo consiste en conseguir las diferentes llaves, las cuales nos permitirán seguir adelante. Algunos enemigos suelen ser muy poderosos así que habrá que salvar el juego después de cada combate. Para grabar o cargar el juego más rápido pueden usar las funciones "**Quicksave**" (presionando la **Q**) o "**Quickload**" (presionando la **L**). En la medida que vayamos abriendo las puertas, más enemigos y tesoros encontraremos. Los monstruos más aterradores solo podrán ser dañados con armas mágicas, por lo que es muy importante tenerlas a mano y acompañarlas con hechizos ofensivos por parte de los magos de turno. Si por algún motivo no pueden seguir adelante puede que hayan perdido alguna llave en el camino así que revisen con cuidado desde los cuerpos hasta los cofres o tumbas.



Más adelante podremos descender a otros niveles en donde la acción será todavía más intensa. ¡Cuidado con las trampas!, ya que suelen ser mortales y pueden terminar con varios de nuestros personajes a la vez. Un buen ladrón debería moverse sigilosamente buscando estos terribles mecanismos. En los escenarios desconocidos, siempre es bueno hacer que el ladrón use su habilidad para permanecer oculto y explorarlos para ubicar a los malos.

Después de revisar todas las habitaciones en busca de llaves, nos abrimos paso a través de la tumba y encontramos a un extraño personaje, **Kresselack**, un espíritu errante que parece conocer el mal que aqueja a la aldea; pero para obtener esa información deberemos eliminar a una sacerdotisa de Auril que pone en peligro su tumba.



Volvemos a la aldea, vendemos lo que sobró de los tesoros y nos aprovisionamos nuevamente para seguir la campaña (en el trayecto podemos cumplir algunos caprichos de los aldeanos). Tenemos que encontrar a la sacerdotisa que se encuentra en el Valle de las Sombras, en la cueva al Sur de la gran estatua (la caverna de hielo en la que no hay antorchas) ¡Nosotros tuvimos que matarla, pero puede que exista otra opción! Después de ello retornamos al cubil de Kresselack, el cual nos recompensó con algunos objetos y algo de información. Viajamos nuevamente a la aldea y hablamos con el druida, el cual nos encomendó una nueva misión. Deberemos encontrar un artefacto llamado Heartstone Gem, con el cual podrá averiguar qué mal aqueja al Gran Árbol y a su gente. Viajaremos hacia el Este en donde encontraremos el "**Temple of the Forgotten God**"; aquí deberemos empezar nuestra búsqueda. La misión es bastante sencilla: atravesamos el templo en busca de la gema, peleando con todo lo que se nos cruza en el camino (cuidado con los gigantes).



Si para esta altura lograron que alguno de los magos que estén usando haya aprendido el conjuro de la bola de fuego ("**Fireball**"), pueden empezar a usar una táctica muy efectiva (similar a la que se usaba en Baldur's Gate), que consiste en localizar a los enemigos usando al ladrón y usar al mago para lanzar la bola de fuego hacia donde están, pero sin dejar que el mago entre en contacto visual con los enemigos. De esa forma lograrán causar importantes daños sin que sus oponentes lo noten.

Una vez que consigan tener en sus libros de magia el conjuro de invisibilidad ("**Invisibility**") podrán aplicar técnicas mucho más de-



vastadoras. Un ejemplo muy útil para las etapas más avanzadas del juego es hacer que el mago salga al encuentro de los enemigos (siempre que no tengan armas de largo alcance) y tratar de hacer que lo persigan tantos como sea posible. Al hacer esto es conveniente llevarlos hacia un lugar apartado del resto del grupo y hacerse invisible, con lo que sus perseguidores quedarán completamente desorientados, pero lo que es más importante... se mantendrán muy cerca uno del otro.

Con esto simplemente bastará que se alejen de a poco hasta que ninguno de ellos esté visible y luego podrán tirar un par de bolas de fuego un poco antes del lugar en donde están, para que no los vean y de esa forma lograrán eliminar grandes cantidades de bichos, que normalmente se convertirían en un problema incluso para los guerreros más cancheros.

Esta técnica es todavía más efectiva si antes usan hechizos como "**Stinking Cloud**", que suele dejar inconscientes incluso a enemigos muy pulentas y evitar que escapen del "fuegazo" que vendrá después.

Todo esto podrán hacerlo de una forma más segura si el mago que están usando está equipado con un par de botas de velocidad ("**Boots of Speed**").

Tengan en cuenta que los magos juegan un papel sumamente importante, por lo que es imprescindible aprender a aprovechar sus habilidades al máximo.

Al llegar a la última habitación descubrimos que el artefacto fue robado, recolectamos una extraña poción y regresamos nuevamente a Kuldahar para hablar con el maestro de la naturaleza.

Con la poción en nuestro poder el druida nos encomienda viajar hacia el Ojo del Dragón ("**Dragon's Eye**") en busca del artefacto perdido. Una vez que alcancemos el lindero del pueblo y viajemos hacia nuestro nuevo destino, comenzará el próximo acto.

Capítulo dos

La aventura comienza cuando nos adentramos en las oscuras mazmorras del Ojo del Dragón. En principio nuestros enemigos serán los lizardmen y algunas arañas. Es conveniente llevar algo de antídoto porque su veneno mata en segundos. También nos enfrentaremos con algunos Yuan-ti (serpientes humanoides) y Trolls. Estos últimos tienen la capacidad de regenerar sus heridas y sólo podremos acabar con ellos una vez que se encuentren tumbados en el piso y les arrojemos fuego o ácido. En los primeros niveles tendremos que limpiar la zona para de esta manera dejar en libertad a un grupo de campesinos raptados. En una de las habitaciones nos encontraremos con una lagarto gigantesco, "**Lizard King**", y toda su comitiva, así que será necesario hacer uso de todo nuestro poder, aunque para este entonces se supone que por lo menos uno de sus magos deberían estar equipados para usar las técnicas que mencioné anteriormente por lo que no tendrán muchos problemas.



En otro de los niveles de este lugar nos enfrentaremos con un grupo de sectarios que tienen oculto un maligno secreto (si llevan un paladín entre ustedes, él automáticamente detectará que los sacerdotes son malignos y se armará la podrida, así que cuidado). Tendremos que estar bien preparados y en lo posible tener a disposición hechizos como "**Haste**" y algún tipo de "Summoning" (sortilegios de invocación), en lo posible "**Monster Summoning**" de cualquier nivel.

En esta especie de templo en particular hay un molesto sacerdote Yuan-Ti, que se encuentra en una de las habitaciones del lado derecho del lugar, que permanentemente invoca criaturas como Lizardmen o Trolls para que los ataquen, por lo que es indispensable que lo encuentren y lo eliminen lo antes posible si es que no quieren pasarla mal.

Ojo porque este bicho viene acompañado por dos sacerdotes más, que lo defenderán, por lo que la invisibilidad es una muy buena alternativa para zafar y luego contraatacar.

La paciencia puede ser algo muy valioso en estos niveles y los combates con algunos jefes los tendremos que realizar más de una vez. Si un mago se torna muy molesto también pueden intentar arrojarle algún sortilegio como "**Silence**" o cualquier otro que impida el uso de sus habilidades mágicas. Mientras tanto un grupo de criaturas invocadas debería encargarse de distraer a las otras tropas. Una vez que hayamos terminado con los sacerdotes Yuan-ti, podremos buscar a **Marchon of Waterdeep** en una de las habitaciones superiores; él y sus compañeras nos estarán sumamente agradecidos. ¡Este es el único punto en donde podremos descansar con tranquilidad así que habrá que aprovecharlo! Otro problema pueden ser las puertas cerradas con llave: una opción es usar al ladrón para que abra las cerraduras, otra es usar a un guerrero fuerte para que las fuerce.



Cuando hayamos descendido hacia el último nivel nos encontraremos con una pequeña y misteriosa niña. Sus comentarios son oscuros, casi crípticos, pero después de cada diálogo desaparece gracias a su poderosa magia. El nivel serpentea hacia una habitación final en donde podremos entablar un dialogo más profundo y conciso que los anteriores. Cuando avancemos por este pasadizo todo tipo de trampas y criaturas se interpondrán en nuestro camino. Cada habitación contigua puede ser investigada para obtener algunos tesoros extra pero habrá que pelear por ellos. Cuando lleguemos a la última habitación deberemos estar preparados para lo peor. La niña enviará a sus legiones tras nosotros y se revelará su verdadera forma, una abominable criatura llamada **Yxunomei**. Este reptil de cuatro brazos es inmune incluso a las armas mágicas +1 por lo que es imperativo que tengamos en nuestro arsenal algunas armas superiores.

También es suceptible al conjuro "**Stinking Cloud**" y si logran desmayarla por unos segundos podrán lloverla a flechazos con

cualquiera de sus personajes que esté equipado con un arco o una ballesta (sólo la afectan las flechas especiales o mágicas).

Mientras nos hallemos rodeados de trampas, los magos invocarán a sus criaturas, los arqueros dispararán sus flechas y para colmo de males el Yxunomei podrá lastimar seriamente a nuestros compañeros cuerpo a cuerpo, por lo que es recomendable enviar algún grupito de criaturas invocadas para que se entretengan un rato mientras eliminamos a los enemigos secundarios con magia o a mazasos limpios si prefieren. ¡Si la cosa se pone fea lo mejor será correr y buscar algún lugar más seguro para enfrentarse con estos terribles oponentes!

Cuando hayamos terminado con ellos podremos revisar la habitación, llenar nuestros bolsillos con algunos objetos interesantes y por supuesto mucha plata. No se olviden de llevarse consigo la **Heartstone Gem** (la tenía Yxunomei), que suele confundírsela con una simple piedra preciosa. Los prisioneros quedarán liberados y podremos regresar a Kuldahar. La llegada al pueblo no será muy grata. Por algún motivo extrañas criaturas llamadas "Neo Orog" parecen estar arrasando el pueblo. Después de terminar con esta nueva amenaza podremos recuperar nuestras fuerzas descansando o curando las heridas, venderemos lo que hayamos colectado por las mazmorras y nos reaprovisionaremos.

Si visitamos al mago de la torre, éste tendrá un nuevo surtido de hechizos para vendernos, los cuales habrá que aprovechar ("**Dire Charm**", "**Monster Summonig II**", etc). Es hora de ir a visitar al druida, explicarle lo sucedido y entregarle la piedra, pero esto no sucederá así... el druida parece ser un impostor que planeó cuidadosamente nuestro destino para así poder liberarse de un terrible enemigo, que casualmente era la extraña niña que nos hablaba en las catacumbas del Ojo del Dragón. Cuando nos damos cuenta de la traición, la figura se esfuma y encontramos al verdadero Arundel en la pieza, escaleras arriba. Moribundo es capaz de darnos sus últimas palabras y nos aconseja que emprendamos el viaje hacia la fortaleza de un antiguo elfo. Este archimago (**Larrel** es el único capaz de usar la gema y encontrar el mal que azota al pueblo de Kuldahar.



Para terminar este violento capítulo deberemos viajar hacia el Sur en busca de la antigua torre de la hechicería ("**Severed Hand**").

Capítulo tres

La historia comienza cuando llegamos a la torre y aparece Larrel, el espectro élfico. Después de una demostración de la locura que cierne su mente y un diálogo poco amigable entra a su torre, en donde deberemos buscarlo.

En los primeros niveles deberemos luchar contra toda una serie de muertos vivientes y seguir ascendiendo en busca unas extrañas piezas mecánicas (son 4 en total), que harán funcionar una extraña máquina llamada **Astrolabe**, con la que liberarán las almas de los caídos en ese lugar y de esa forma lograrán que Larrel nos diga lo que necesitamos saber). En algunos puntos seremos emboscados por numerosos grupos de espectros creados por un antiguo encantamiento. El primer nivel contiene una de las piezas fundamentales del Astrolabe (escondida en un contenedor de la zona Este) pero solo podremos acceder a esta región del mapa si descendemos por uno de los elevadores del nivel dos. El segundo y tercer nivel no son muy diferentes al primero, pero tendremos que cuidarnos de las trampas. Es importante que veamos los mapas con atención para así poder encontrar el elevador y los pasadizos que comunican con las regiones inaccesibles de los otros pisos. Cuando hayamos completado esto deberemos ascender hacia el nivel superior, donde encontraremos una extraña comunidad de espíritus élficos. Este es el nivel principal, desde allí podremos acceder a cuatro de las cinco torres que componen la "Severed Hand". Este monumento a la magia permanece en ruinas bajo una antigua maldición, sus habitantes son los espectros de los elfos que la habitaban o algunas criaturas de los planos negativos. Este piso se comporta en forma similar a alguno de los pueblos anteriores. Se pueden comprar algunos artefactos interesantes o descansar en una de las habitaciones si charlamos con el espíritu de una niña. Desde aquí se pueden acceder a una de las torres, donde podremos ver al lunático espectro de Larrel.



En **Solonar's Tower** podremos encontrarnos con **Denaini**, una mujer elfo que cuida de un antiguo santuario. Ella nos encomendará que terminemos con la locura de los sacerdotes del templo. En el nivel siguiente podremos enfrentarnos a los clérigos y sus seguidores. Solo la muerte los liberará de tan terrible maldición. Cuando hayamos terminado con nuestros enemigos, podremos revisar las habitaciones en busca de tesoros y regresar con un poco de agua bendita. Es importante que revisemos los contenedores de esta torre para encontrar una de las piezas del Astrolabe. Si hablamos nuevamente con Denaini ella nos recompensará por nuestras hazañas y si le entregamos el agua bendita podremos contemplar el esplendor del santuario y ganar unos buenos puntos de experiencia. También encontraremos a una mujer llamada **Kaylessa** en la **Shevarash Tower**, la cual trabajaba como maestra de armas. Sus guerreros han per-



manecido en esta torre por muchos años y solo descansarán cuando mueran en batalla. Nuevamente haremos una limpieza de los niveles superiores de esta torre, para permitir que las almas de estos guerreros descansen en paz. ¡Cuando hayamos terminado volveremos donde Kaylessa para recibir su última petición, matarla! En los restos de su cuerpo podremos encontrar otra de las partes del Astrolabe. Desde esta torre podremos acceder a través de un puente a los niveles superiores de la **Labelas Tower**, en donde está Larrel en persona, pero esto lo dejaremos para otro momento. Ahora nos dirigimos a la **Corellon Tower**, en donde nos enfrentaremos con tropas élficas en nuestro ascenso. Cuando lleguemos al nivel del mapa podremos registrarlo para encontrar la pieza final del artefacto. El último piso de esta torre contiene un desvencijado jardín y a una de las sombras llamada **Valestis**. Para ayudar a este personaje a restaurar las ruina deberemos proporcionarle una serie de objetos que encontraremos en futuras aventuras (semillas, agua pura, animales, etc). Con las cuatro piezas en nuestro poder cruzaremos el puente que encontramos en **Shevarash Tower** y accederemos a una pequeña habitación donde nos enfrentaremos con varias sombras élficas.



El nivel superior es una gigantesca biblioteca un tanto desordenada. En este lugar podremos encontrarnos con Custhanatos (un antiguo bibliotecario) el cual nos proporcionará los libros que deseemos. Si nos llevamos el libro llamado "**Mythal Theory**" podremos entregárselo después al mago de Kuldahar (**Orrick the Gray**).



Después de esto, accederemos al nivel superior para encontrarnos con el desquiciado espíritu de Larrel y el esplendoroso **Astrolabe**. **Geralith** es el asistente al cual deberemos entregarle las cuatro piezas perdidas. Cuando hayamos hecho esto, Larrel volverá a la cordura y estará dispuesto a contarnos la historia de Severed Hand. Usando su gran conocimiento será capaz de ver a través de la Heartstone Gem e indicarnos el camino a seguir. Si aceptamos su ayuda seremos transportados hacia un lugar llamado **Upper Dorn's Deep** y a un nuevo capítulo.

Capítulo cuatro

Después de que Larrel nos transporte aparecemos en un helado peñasco. Dejando unos cuantos cadáveres por el piso ingresamos a la caverna que es mucho más profunda de lo que parece ser.

Las cavernas están llenas de unas criaturas con forma de hongos, los Myconid. Estos azulados enemigos no suelen presentar una amenaza seria. Si recorremos las profundidades del nivel podremos encontrar la entrada a tres cuevas menores. La más grande de ellas conduce a una guarida de unos gigantes de dos cabezas (Ettin). Deberemos pelear contra estos gigantes y derrotarlos si queremos obtener un frasco con un oscuro líquido. Este se encuentra en uno de los esqueletos del piso, pero no pudimos encontrarle ninguna utilidad. Las otras cavernas son puntos de experiencia extra que podemos aprovechar o dejar de lado. Un puente en la región Sureste conduce a las barracas; en este nivel nos enfrentaremos a varios grupos de Neo Orog y sus generales. Algunos orcos y magos drow (una raza de elfos oscuros) harán las cosas un poco más complicadas. Un pasadizo en el Noroeste nos conduce hacia una caverna en donde combatiremos con otras tropas de elite y algunos Ettin. Pero antes podremos deshacernos de la comitiva que nos espera en una habitación del Noreste. Después de despachar al mago y sus compañeros obtendremos algunos objetos fuera de serie. Es tiempo de dirigirse a la caverna y hacerse cargo de esos monstruos. A pocos pasos de la entrada encontraremos a un mítico **Umber Hulk**, que es en realidad un ser humano víctima de su propia ambición. Después de una pequeña charla nos encomendará que recuperemos una venda grabada. Este objeto se halla en poder de uno de los generales Neo Orog (**Krilag**) en este mismo nivel y será fácil despacharlo. Podremos encontrarlo en la región Sureste y deberemos llevarnos su sello con su símbolo cuando hayamos terminado con él. Con este objeto en nuestras manos regresaremos para poder liberar al monstruo de su horrible destino. Es muy importante que conservemos el sello ya que es uno de los seis que necesitaremos para terminar el juego. Después de revisar el nivel nos dirigiremos a las barracas.

En esa habitación hay una mesa redonda con una serie de símbolos en cada uno de sus círculos, recuerden muy buen el símbolo que se repite en cada círculo de la mesa.



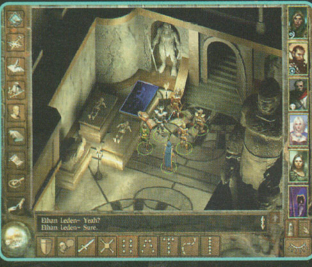
En la habitación que sigue hay un enorme dibujo en el piso con una serie de grabados muy similares a los de la mesa y lo que hay que hacer aquí es buscar los símbolos en los tres anillos del grabado, que coinciden con los que estaban en la mesa del cuarto anterior y hacer que algunos de nuestros personajes se paren sobre cada uno de ellos.

Mucho cuidado, porque si pisan un símbolo que no corresponde recibirán la descarga de un "Lightning Bolt" como castigo.

Cuando hayamos pisado todos los símbolos aparecerá un mensaje diciendo que se acaba de abrir una puerta secreta, con lo que habrá que volver al cuarto en donde estaba la mesa y tocar el brazo de una de las estatuas, que ahora estará en otra posición.

Luego de mover el brazo de la estatua abriremos un pasadizo secreto en la habitación contigua (donde estaban los grabados en el piso) que dejará al descubierto una escalera por la que podremos seguir adelante.

Una vez que hayamos descendido por la escalera arribaremos a la Gran Forja. En ella nos encontraremos con un sombrío espíritu que se siente apenado por lo sucedido en el gigantesco complejo. Este espectro puede brindaros información útil y es capaz de sanar nuestras heridas. Aunque accedamos a cumplir sus deseos, sus servicios serán costosos (ningún tonto el espíritu) y tendremos que cruzar cualquiera de las tres puertas que conducen al **"Tier of the dead"**.



Del otro lado nos enfrentaremos a un numeroso grupo de criaturas de los planos negativos, por lo que sería aconsejable prepararse para una cruenta batalla. Algún clérigo puede ser muy útil con la habilidad para ahuyentar muertos vivientes. Este sector se encuentra plagado de sarcófagos con tesoros de lo más variados. Subiendo la escalera nos enfrentaremos a un maligno ser, llamado **Terikan**.

Apenas consigamos derrotarlo deberemos husmear entre los cofres en busca de tesoros y alguna llave que nos permita atravesar la puerta que conduce al **"Hall of Heroes"**.

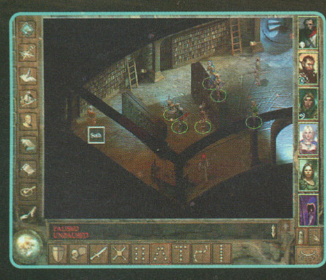
En este lugar hay que tratar de encontrar la llave lo más pronto posible y salir de ahí, porque al poco tiempo Terikan volverá a aparecer y lo seguirá haciendo hasta que destruyamos la piedra que guarda su fuerza vital. Habrá que tener bastante cuidado de no activar las trampas que protegen esos antiguos tesoros.

Del otro lado encontraremos un enorme panteón que contiene las tumbas de los distintos héroes. Dentro de esta habitación nos estará esperando Terikan, que no se cansará de volver a la vida hasta que no hayamos destruido la fuente de su poder. En el cuarto habitáculo a nuestra izquierda podremos encontrar una piedra llamada **"Terikan´s Philactery"** (lo que parece ser una gema común y silvestre), con este objeto en nuestras manos nos dirigiremos hacia la tumba de Jamoth (la segunda habitación del lado derecho) y apenas crucemos el umbral destruiremos a Terikan para siempre. Si regresamos podremos escuchar las últimas palabras del espectro, la forja se encontrará en actividad nuevamente y tendremos acceso a la llave que nos permitirá seguir con nuestra aventura. Esta se encuentra escondida en la caldera donde se derrama el metal candente. Una vez que hayamos conseguido la llave, retornaremos al **"Hall of Heroes"** para enfrentarnos con dos centinelas de bronce. Cuando hayamos atravesado la puerta nos encontraremos en camino al próximo episodio.



Capítulo cinco

Nuestro destino nos lleva a un inmenso museo en medio de las heladas regiones de los Reinos Olvidados. Este edificio se encuentra rodeado por algunas criaturas de los hielos y posee dos entradas. La entrada inferior nos conduce a una habitación en donde se encuentra un grupo de esclavos. Parecen que han escapado de sus captores pero ahora el frío y las criaturas que rodean el museo los tienen aprisionados. Para poder ayudarlos deberemos charlar con su líder (**Gareth**) y en lo posible con uno de los esclavos (**Soth**), el cual nos será de utilidad más tarde. Nuestro objetivo consiste en conseguir la llave que mantiene cerrado el portón inferior e impide que nuestros amigos escapen. Para ello deberemos ascender al piso superior del museo y encontrar al líder de las Salamandras Heladas Kerish; cuando hayamos hecho esto tendremos que elegir cómo manejar la situación. Una forma consiste en hablar con **Kerish** y convencerlo de que somos un espía de su jefe. De esta manera conseguiremos las llaves por las "buenas" y podremos rescatar a los esclavos. ¡Otra manera consiste en entrar a los tortazos limpios y terminar con todo cubito animado que se interponga en nuestro camino! La primera forma de resolver las cosas puede entregarnos una mayor cantidad de puntos de experiencia, la segunda es más rápida. Dentro del museo, si nos dirigimos a la última recámara de la izquierda, podremos encontrarnos con **Vera**. Esta ladronzuela fue la que generó la huida de los prisioneros y se encuentra escondida en busca de algún camino para rescatar a sus compañeros. Una vez que hayamos conseguido la llave y regresemos para hablar con **Gareth**, habremos liberado a estas personas. Regresar para contarle a **Vera** lo sucedido no será nada fácil, ya que las salamandras se han percatado de nuestro desliz e intentarán ponerle fin a nuestras vidas. Si hablamos con la ladrona nos recompensará con algunos puntos de experiencia extra. **Kerish** no es un adversario muy temible y si lo despachamos tendremos algunos objetos mágicos para completar la colección. Regresando donde se encontraba **Soth**, encontraremos un libro tirado en el piso. Este manual explica cómo arreglar un puente dándole una mejor suspensión. Con este libro en mano podremos arreglar un puente en la región Suroeste del glaciar que nos permitirá acceder a la cueva de los Gigantes de Hielo. Este es nuestro próximo objetivo, ya que





deberemos enfrentarnos a **Joril** y sus guardias para obtener el segundo sello que necesitaremos para más adelante.

Desde ahí seguimos camino en busca de algunos esclavos. Nos encontraremos con una cueva plagada de Wyverns y tendremos que encargarnos de estas maliciosas criaturas. Escondida en su guarida encontraremos dos paneles secretos en el piso con un importante tesoro. Después de recorrer un poco la caverna veremos otro grupo de prisioneros que obviamente... necesitan nuestra ayuda. Para eso limpiaremos la zona Norte y buscaremos un pasadizo que conduce a otra región de la caverna. Si somos capaces de abrirles camino los prisioneros podrán escapar. Del otro lado nos espera un numeroso grupo de Yetis, algunos Trolls y sus parientes más cercanos. Después de eso nos enfrentaremos a **Kontik**, una poderosa hechicera de Auril (la diosa de los hielos), que busca vengarse por la muerte de la sacerdotisa de su Dios. Habrá que tener cuidado porque sus hechizos suelen ser muy dañinos y se encuentra acompañado por unos musculosos muchachos. Si eliminamos todo rastro de peligro en esta zona los prisioneros podrán escapar: Por otro lado si nos encargamos de **Joril** y sus gigantescos guardaespaldas también les dejaremos una vía libre. Nosotros nos encargamos de limpiar los dos caminos. Cuando regresemos para hablar con **Davin**, el jefe de los prisioneros, elegiremos el camino por el cual podrán escapar.

Después de realizar nuestra buena acción número 105 nos dirigiremos hacia el glaciar, caminaremos hacia el Noreste, en busca de un portón que ahora se encuentra abierto. Este camino nos llevará a una encrucijada; uno de los caminos nos dará acceso al mapa general y podremos viajar hacia cualquier región que hayamos visitado con anterioridad (**Kuldahar**, por ejemplo), otro de los caminos nos conducirá dentro del museo de hielo, por último, la caverna que se encuentra abajo a la derecha nos permitirá proseguir hacia el capítulo seis, adentrándonos en **Lower Dorn's Deep**.

En este punto del juego hicimos un pequeño receso, regresamos a la aldea de Kuldahar, vendimos todas las armas que supusimos estaban de más, y reaprovisionamos algunas otras cositas (teníamos más plata que los ladrones), después de eso nos dirigimos hacia la torre del mago para entregarle el libro llamado "**Mythal Theory**" y a cambio él nos cedió un cinto mágico. Como paso siguiente volvimos a **Wyrm's Tooth** y nos dirigimos por el camino que conduciría hacia el último episodio de nuestra aventura.

Capítulo seis

Un dejo de tristeza cruzó mi alma cuando llegamos a este punto... el juego se estaba terminando y por cuestiones de tiempo teníamos que apresurar la marcha. Por otro lado mi cerebro me decía "Tomate tu tiempo, disfrutá estos últimos momentos". Lo que realmente nos hubiera gustado es jugarlo con más tranquilidad y en lo posible en red con varios amigos... bueno, no todo se puede en la vida así que seguimos con la aventura un poco más esperando alguna sorpresa o la noticia de una expansión.

Este nuevo nivel (**Lower Dorn's Deep**) tiene muchas formas de encararlo. Nos enfrentaremos con cuatro enemigos finales a los cuales los tendremos que derrotar para de este modo conseguir los sellos que nos faltan.

Esta parte se encuentra infestada con Salamandras de fuego y algunos centinelas. Como su aura de fuego nos lastimará constantemente es muy importante que estemos atentos en los grandes combates. ¡Algún hechizo de protección contra el fuego o invocar algunas criaturas para ayudarnos, no estaría nada mal! Lo primero que podremos hacer es abrirnos paso entre nuestros enemigos para llegar a una torre con misteriosos grabados. Cuando ingresemos al círculo de la torre seremos presa de los disparos de arqueros que ahí se encuentran. Deberemos alcanzar el extremo Oeste de la torre, en donde encontraremos a una pequeña niña. **Fengla** nos entregará una llave con la cual se puede ingresar a la torre. Antes de entrar es conveniente hacer invisible al mago o ejecutar algunos hechizos de protección contra proyectiles. Una vez dentro deberemos eliminar a esos molestos arqueros. Sus pertenencias pueden ser muy interesantes y el nivel superior de la torre puede servirnos para descansar.

Ahora es tiempo de dirigirnos hacia el Noroeste, en donde encontraremos un mecanismo capaz de llevarnos al nivel inferior. En esta mina de cristales podremos hablar con **Tarnelm**, el cual nos encomendará algunos favores. Deberemos traerle algo de comida y encargarnos de las criaturas del nivel. Algunos bichitos fuera de escala moran en este lugar, pero no son una amenaza seria.



Subimos nuevamente al nivel principal y encaramos hacia otra de las entradas. Ingresamos por una abertura a pocos pasos, que nos comunica con el distrito de los artesanos. El nivel parece ser una antigua ciudad, en ruinas, las casas tienen las puertas bloqueadas y el lugar está deshabitado. Algunos cuerpos yacen por aquí y por allá. Tuvimos que enfrentarnos a los **Umber Hulk** y algunos minotauros. Aunque estas criaturas no son muy temibles, sí lo es el poder de su mirada. Con él son capaces de confundir a nuestros compañeros, que comenzarán a atacar al objetivo más cercano. ¡No queremos explicar qué sucede cuando nuestro paladín queda en manos de ese embrujo y comienza a sacudir a los otros integrantes del grupo! Es muy importante que tengamos cuidado con ellos, por otro lado el nivel contiene algunas trampas escondidas en los garabatos del suelo. Estas trapas son mortales ya que petrifican a nuestros compañeros, matándolos al instante. Si revisamos todo el nivel podremos encontrar entre uno de los cuerpos un espada asombrosa (**Pale Justice**); su apariencia es la de un arma normal, puede que la pasemos de largo porque ya se encuentra identificada (no posee ese color azulado de las armas mágicas). Este artefacto se encuentra detrás de uno de los huecos por donde aparecen los Umber Hulk al emboscarnos. Después de los combates nos dirigimos hacia la entrada en el norte



para adentrarnos en el Domo de Malavon. Una vez que atravesemos la puerta nos encontraremos con algunas criaturas más (nada difícil), pero en la habitación del Oeste nos veremos las caras con un mago trastornado. Este maniático tiene como rehenes a unos indefensos gnomos y no importa qué acción tomemos, acabará con sus vidas con la ayuda de dos imponentes Golems de Hierro (**Iron Golems**). Esta es una de las más difíciles del juego así que mucho cuidado.

Tan pronto como **Malavon** nos detecte lo mejor es alejarse de ahí, porque el mago lanzará una poderosa nube de vapores tóxicos, lo más importante aquí es eliminar a los dos durísimos **Iron Golems**, por lo que es casi imprescindible aumentar la fuerza de nuestros guerreros con pocimas como por ejemplo las de "**Cloud Giant Strenght**" o similares.

Como complemento de esta fuerza es necesario mucha velocidad, para evitar ser dañados por la enorme fuerza de estos monstruosos gigantes, para lo cual habrá que usar un conjuro de "**Haste**".

También es muy importante intentar eliminar a los Umber Hulk que vendrán detrás de ellos para evitar caer bajo los efectos de su mirada. Una vez eliminados los gigantes (tarea nada fácil) lo mejor es curar todas las heridas de nuestro grupo y luego ir a enfrentar a **Malavon**.

Para sorpresa de muchos este mago no es demasiado grosso y bastará con un par de cachetazos de nuestros guerreros para dejarlo fuera de combate, pero ¡momento!

Con el hechicero y sus huestes eliminados, el verdadero **Malavon** se hará presente, para hacernos la vida aún más complicada. Este mago si es de los que tienen aguante y usará sus telarañas en combinación con nubes de vapores mortales para hacer desaparecer a nuestros compañeros; por lo que es muy importante que el grupo no quede atrapado.

Para atacar a este mago lo mejor es ir de frente, ya que la magia lo afecta poco y nada, pero es necesario que nuestros personajes sean muy rápidos (lo ideal es usar el hechizo "**Haste**" nuevamente), porque Malavon suele transportarse de un lado a otro y si lo dejamos vivir demasiado, las cosas se nos pueden llegar a complicar.

Una vez que hayamos vencido a Malavon podremos retirar su sello y revisar la habitación, la cual se encuentra plagada de pociones y hechizos muy poderosos. También encontraremos unas semillas, las cuales tendremos que entregar más tarde al sacerdote de Severed Hand, para que vuelva a hacer florecer su jardín y nos de algunos puntos extra por el favor.

Después de que saciemos nuestra avaricia tendremos que dirigirnos hacia la zona Sur del distrito de los artesanos, en donde encontraremos un retorcido y mágico jardín. Varias criaturas con forma de hongos, algunos esqueletos pasados de vueltas y los minotauros serán nuestros enemigos. Cuando termine el peligro podremos charlar con uno de los hombrecitos que se encuentran en la plaza. **Callard**, el escultor, se encuentra haciendo un excelente trabajo y, si charlamos con él, podremos obtener un retrato de **Marketh**.

El jardín posee varias salidas. Nos dirigimos hacia la puerta del Noreste, en donde nos enfrentamos con hordas de esqueletos, momias y otras criaturas de los planos negativos. Lo más importante de este nivel consiste en terminar con un ídolo dorado. Aunque es bastante resistente, es preferible sacrificarse un poco para poder destruirlo. De esta manera el nivel quedará libre de todo muerto que camina. Detrás del ídolo podremos observar seis plaquetas. Aquí podremos depositar los vendajes una vez que los tengamos en nuestro poder. El Hermano **Perdiem** posee el cuarto sello y si hablamos con él podremos curar nuestras heridas. Una vez que hayamos terminado con este templo deberemos descender por el pasillo del Sur. Este camino conduce a una gigantesca fragua. Elementales de todos los colores nos saldrán al paso. Deberemos tomar el camino de la izquierda, pelear con alguna salamandra y después adentrarnos en un oscuro pasillo. Haciendo unos pasos nos encontraremos con **Guello**, un sacerdote pequeño que se encuentra prisionero con todo un grupo de gnomos. Si derrotamos al Rey de las Salamandras, podremos liberarlos. El nivel es pequeño y derrotaremos a las salamandras sin muchos problemas. Hora de dirigirse a la entrada principal.



Una de los pasillos conduce a una pequeña casa. La entrada está resguardada por tres centinelas, dentro de ella encontraremos a **Norm**, un tallador de gemas que trabaja a la fuerza para **Marketh**. Podremos charlar un poco con él y después dirigirnos hacia el jardín. La puerta norte de este lugar conduce a una gigantesca mansión en donde nos enfrentaremos con ladrones y poderosos guerreros.

En este lugar lo ideal es explorar todas las habitaciones con nuestro ladrón (oculto, por supuesto), pero acompañado de algunas criaturas invocadas, que servirán de señuelo para hacer que todos los guardias que están invisibles revelen su presencia, evitándonos así más de un fuerte dolor de cabeza.

Una doncella en una de las habitaciones parece ser la concubina de Marketh y nos implorará que le perdonemos la vida. Si prometemos no hacerle daño tendremos que cumplir con nuestra palabra o nuestro paladín se verá perjudicado. Dos guardaespaldas se encuentran en las habitaciones y sus habilidades de combate son asombrosas. Otro de los cuartos es la cocina, en donde podremos conseguir algo de comida para los gnomos. Tarnelm se podrá contento cuando le llevemos la comida. Una vez que nos liberemos de los ladrones y llenemos nuestros bolsillos, subiremos las escaleras en busca de Marketh. Después de batallar un poco en cada tramo llegaremos hasta el cuarto principal. Aquí se encuentra el jefe. Podremos perdonarle la vida y él nos entregará sus pertenencias y su sello. En el cuarto contiguo podremos encontrarnos con **Seth**, quien peleará hasta la muerte y dejará entre sus restos algunos objetos de

valor. Una vez que hayamos conseguido el quinto sello, deberemos regresar donde se encuentra Tarnelm. Le entregamos las papas de la cocina y nos pedirá un último favor. Si nos movemos hacia el Noreste de este mismo nivel seremos ahora emboscados por un numeroso grupo de Umber Hulks.

Cuando los hayamos vencido podremos ingresar en los canales que se formaron y accederemos a una ciudad subterránea. Un gnomo nos felicitará por haber rescatado a Guello y a pocos pasos encontraremos algo maravilloso, un mercader elfo. Vendiendo algunas cosas que tengamos de sobra podremos juntar suficiente dinero para comprar buenos materiales. Flechas ácidas, pergaminos de hechizos, escudos mágicos y un sinfín de porquerías que harán que nuestros personajes parezcan superhéroes. Otros objetos importantes son: una caja de ardillas y una jaula con pájaros exóticos. Estos dos objetos, el agua pura y las semillas deberemos entregárselas a Valestis en la torre para obtener alguna recompensa extra en puntos de experiencia.

Es muy importante que encuentren al mercader que vende pergaminos mágicos y le compren por lo menos un pergamino de "**Monster Summoning VII**" y a pesar de que no puedan incluirlo en el libro de sus magos nos será de gran utilidad contra el enemigo final. El último sello se encuentra en las manos de **Maiden Ilmadia**. Para eso deberemos adentrarnos en la fragua y enfrentarnos con ella. La tarea se complica porque un gran número de gigantes de fuego la ayudarán. Una vez que hayamos vencido a este enemigo podremos regresar al templo y colocar los seis sellos en su lugar. Esto nos dará acceso al nivel superior, en donde nos encontraremos con el maligno **Poquelin**, y después de una pequeña charla veremos cómo su oscuro corazón termina con la vida de un grupo de animalitos. Si asestamos los suficientes golpes para hacer que retroceda seremos transportados mediante un vórtice hacia la ciudad de Eastheaven.



Capítulo seis

La ciudad parece haber sido arrasada por un ejército de cíclopes. Los aldeanos se encuentran prisioneros, incluyendo al sacerdote de Tempus. Una vez que hayamos terminado con los cíclopes, podremos hablar con **Everard** para que nos explique cómo atravesar la capa de hielo que rodea el templo. Cuando hayamos ingresado al edificio, el sacerdote se hará presente, ahora subimos al primer piso, en donde encontramos una sala de descanso. Caminamos por una puerta en el Suroeste y nos encontramos con el traidor de **Pomab**, el comerciante arrogante. Al estar frente a él, Pomab hará varios duplicados de su persona para confundirnos y una serie de poderosos guardianes saldrán a auxiliarlo.

Lo más importante en este combate es deshacernos de los guardias, pero cuidado, porque Pomab ataca usando conjuros de electricidad. Tan pronto como veamos que nuestros personajes están resultando dañados lo mejor es salir de la habitación y dormir en el cuarto anterior, los guardias de Pomab son suceptibles a conjuros como "**Magic Missile**", así que de a uno a la vez podremos ir eliminándolos a todos hasta quedarnos a solas con Pomab.

Lo que sigue es tratar de atacar al verdadero traidor (su nombre debe decir únicamente **Pomab**) y al hacerlo se transportará a otro lado de la habitación para tratar de confundirnos nuevamente.

Si no lo perdemos de vista eliminar a este tipo será un mero trámite y una vez que terminemos con él y sus amigos podremos subir una pequeña escalera hacia el tope de la torre.

Un espejo mágico se encuentra en esta habitación y nos conducirá hacia el sello de los planos inferiores. Del otro lado nos encontraremos con **Poquelin**, que es en realidad un demonio similar a Yxunomei. Después de una charla, que aclarará algunas cosas, aparecerá Everard, quien sacrificará su vida para cerrar el portal. Así comenzará el combate. Poquelin revelará su forma real (**Belhilef**), invocará a dos Golems de Hierro y dispersará todos los hechizos protectivos que posean nuestros compañeros.

Para empezar es muy importante que el mago del grupo realice un hechizo de "**Haste**" tan pronto como se puedan mover y luego es fundamental fortalecer a nuestros guerreros con pócimas como la antes mencionada "**Cloud Giant Strenght**" o alguna parecida.

Ir tomando pócimas de protección contra el fuego, contra la magia y de velocidad también es una obligación, para tener alguna oportunidad aquí. Para peor de los males, los **Iron Golem** de vez en cuando atacarán con una nube de vapores tóxicos que complicarán bastante las cosas, sobre todo teniendo en cuenta el poco espacio y las trampas que están cerca del centro de la habitación, que difícilmente desarmaremos, así que lo mejor es dedicarse a pelear.

Lo mejor ahora es evitar atacar a los golems ya que eso nos hará perder un tiempo vital, en lugar de eso lo mejor es ver a qué personaje están atacando y usarlo para mantenerlos ocupados persiguiéndolo. Hay que tener en cuenta que **Behilef** posee una armadura -7, por lo que será necesario atacarlo con armas mágicas que por lo menos tengan +3 en sus puntos de golpe. Mientras los guerreros le dan duro y parejo al demonio (tengan listas unas cuantas pócimas curativas por las dudas) es momento de usar el dichoso pergamino de "**Monster Summoning VII**" y al hacerlo aparecerá una serie de poderosos aliados para ayudar en el combate. Lo mejor que puede pasar al hacer esto es que las criaturas que aparezcan sean algunos **Umber Hulk**, porque al atacar a **Behilef** con ellos, tarde o temprano terminarán confundiéndolo con su mirada y eso nos dará una considerable ventaja sobre este peligroso adversario. Otro conjuro bastante útil es el "**Summon Shade**", porque con él invocamos sombras bastante poderosas que podrán ayudar a darle un par de coscorrones más al demonio.



Si los magos logran sobrevivir lo suficiente siempre es bueno invocar más y más criaturas para que sirvan de señuelo o nos sirvan como escudo y una vez superado este inconveniente, se habremos terminado las aventuras en Icewind Dale.

ACCION / ARCADES

Star Trek DS9: The Fallen (Demo)

Durante el juego presionen Tab y escriban: set plyr.ds9_(nombre del personaje) bcheat-console true

Personajes:
Worf, Kyra, o Sisko, dependiendo de qué personaje estén usando. Ahora presionen Tab nuevamente y escriban alguno de los trucos:

god	Modo Dios
allammo	Todas las armas
fly	Volar
walk	Caminar
ghost	Atravesar paredes
killpawns	Eliminar a todos los enmigos
invisible	Invisibles a los enemigos



Selección de nivel:
OPEN (nombre del mapa)
Donde (nombre del mapa) puede ser:
M05_SISKOL1A = Parte A
M05_SISKOL1B = Parte B

Invocar ítem o arma:
BEAMDOWNítem (ítem)
Donde (ítem) puede ser:
ítems
DS9_TRICORDER
DS9_MEDKIT
DS9_FLASHLIGHT
DS9_ARMORBELT
Armas
DS9_PHASER
DS9_FEDERATIONPHASERRIFLE
DS9_FEDERATIONPHOTONGRENADE-LAUNCHER
DS9_M4RIFLE

Cambiar la altura del salto:
SETJUMPZ (valor) Que inicialmente es 400.

Modo de Render:
RMODE (valor) Lo normal es 5, sin "lid" es 2.

Cambiar el tamaño del personaje:
SET DS9_SISKO FATNESS (valor)
SET DS9_MALEENSIGN FATNESS (valor)
Lo normal es 128, y puede llegar a 255.

Más energía para la "Beacon Battery" de Simms:
SET DS9_FLASHLIGHT CHARGE (valor)
Lo normal es 800, y puede llegar a 9999.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Seleccionen la opción "Video/Audio", luego elijan "Advanced", y marquen "Console" para activar la consola en el juego. Mientras juegan, presionen ~ para ver la consola. Luego, usen alguno de estos trucos para activar su correspondiente función:

mode god	Modo Dios
give all	Todos los ítems y armas
health 100	Subir energía
noclip	Atravesar paredes
notarget	Desactiva IA de los enemigos
eventlist	Ver comandos de la consola
map [nombre del nivel]	Seleccionar nivel

Nombre de los niveles:

blood	cemetary
cliff1	cliff2
creeperpens	end
fakkhouse	fog
gruff	gruff_cinema
homes1	homes2evil
homes2good	intro
landersroost	oracle
oracleway	otto
over	shield
swamp1	swamp2
swamp3	towncenter_evil
towncenter_good	training
under	water
zoo	

BANG! Gunship Elite

Escriban estos códigos como nombre de jugador. Comiencen un nuevo juego, presionen la tecla de pausa y activen el truco.

dogmode
Opción Modo Dios en el menú de cheats
kinput
Ingreso de comandos en el menú de cheats
pianist
Control de los disparos enemigos
stoneskin
Control de escudos infinitos
boooost
Control de aceleración infinita
reflux
Munición infinita para el escudo Flux
greens
Munición infinita para los cañones Phase Shift
firecrackers
Munición infinita para Hellfire
nails
Munición infinita para Titans Hammer
volcano
Munición infinita para los cañones Magma
lightning
Munición infinita para el Láser Electrónico
staystill
Munición infinita para los cañones Stasis
listener
Munición infinita para los cañones Sonic
bloody
Munición infinita para los cañones de Plasma
stormfire
Munición infinita para todas las armas activada
getridof
Munición infinita para todas las armas desactivada

Selección de nivel:
Usen alguno de los códigos como nombre de jugador para avanzar de nivel:

MAYDAY	2
VICTORY	3
CHALLENGER	4
AZIMUTH	5
REVEALED	6
STONEAGE	7
WARFARE	8
OXYGEN	9
SKYHIGH	10
SUNSHINE	11
BLOWUP	12
NEUFTROIS	13
BARACUDA	14
GIVEAWAY	15
WATERFALL	16
SEVENTEEN	17
NEARTHEEND	18
Y2K	19



LOS IRROMPIBLES

ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON MODEM

Plomo en mi cola

Hoy presentamos: Outlaws. O de cómo el Viejo Oeste puede vapulearte la autoestima y transformarte en una idiota vaca adormecida por el frío rocío de la una de la mañana

Por Juan "Inodorelli" Ortelli

Antes de partir consulté con mi tátara tatarabuela. Me dijo: "Muchacho, el Oeste es duro. Cómete tres kilos de queso y tendrás una idea de que tan duro puede ser." Le contesté: "No lo haré, detesto llorar en el baño, pero te creo tátara tatarabuela, te creo, gracias."

Se preguntarán: qué raro... Inodorelli escribiendo. Pues créanme, queridos lectores, que yo me pregunto lo mismo. Pero la realidad me dice: "¡Inodorelli, tú eres un Irrompible, y debes escribir, holgazán!".

Alguna vez pelearé contigo, realidad, y me las pagarás toditas.




Así cualquiera: ¡Inodorelli con el caballo del comisario!

Volviendo a la rareza de quien escribe, debo admitir una serie de realidades. ¡Maldita realidad, ya déjame en paz! Este capítulo de Los Irrompibles tuvo dos etapas, pero sólo pude asistir a una gracias a que mi ISP (Internet Service Provider) me colgó. ¡Maldito ISP de aire, eres como la realidad!

Por lo tanto, no todo lo que escribiré coincidirá con la verdad, aunque no me cuesta imaginar lo que sucedió en mi ausencia, salvo por la presencia de un fan de Los Irrompibles llamado MariaMartaSL, quien nada tiene que ver con los boleros pero sí con los guisados de plomo. ¡MariaMartaSL, también eres un maldito!

Puedo imaginar, conociendo a mis compañeros (salvo a MariaMartaSL), cuál fue el punto de vista de cada uno de ellos, sus conclusiones personales acerca de cada lucha y, sobre todo, sus sensaciones.

¿No queda claro aún lo que está tramando este personaje llamado Inodorelli? ¿Ah, no? Maldición, tendré que explicarlo: se trata nada más y nada menos que de la primera nota que escribe Inodorelli y la primera escrita en primera persona, contada, obviamente, desde lo que vio (o cree que vio), sintió y hasta leyó (o cree que lo hizo) cada Irrompible en el momento de la lucha.

Ajústense las cinchas (en el Oeste los cinturones de seguridad no existen) y disfruten de los hechos tal cual fueron. Luego veremos quién protagonizó cada relato de lo acontecido en Outlaws, el juego de LucasArts que, no por casualidad, es en primera persona. (Dicho sea de paso, Outlaws corre MUY BIEN por Internet vía *Zone.com* y es pura alegría para aquellos que no tengan máquinas poderosas para jugar algo más sofisticado.)

Moki (adelante) y MMSL (atrás) jugando a los Ingalls.

La conquista del Oeste, según Moki

Inodorelli: -¡Oh! ¿De dónde salió esa bala?
Moki: -Je, je.
Rolo: -¡Noooo! ¡Piedad!
Moki: -Je, je.
MariaMartaSL: -¡Plomo en mi cola!
Moki: -Je, je.
Rolo: -Che, ¡Moki está haciendo trampa!
Inodorelli: -¡Pufff! No empieces Rolo.
MariaMartaSL: -¡Plomo en mi cola otra vez!
Moki: -Je, je.
Inodorelli: -Rolo, puede que tengas razón...
Moki: -Je, je.
Rolo: -¡Oh! Maldit...¡oh!
Moki: -Je, je.
MariaMartaSL: -¡Basta de plomo en mi cola!
Moki: -Je, je.
Pasemos a la primera persona de otro Irrompible...

Rolo (adelante) y Moki (atrás): más salvajes que el Oeste.

No hay lugar para los cuatro en este pueblo, diría Inodorelli

Moki: -¡Maldito!
Inodorelli: -Jo, jo, jo.
Rolo: -Ji, ji, ¿tienes lag, Moki?
Moki: -Ehh... sí, sí, lag. Eso.
MariaMartaSL: -No hay lag... ¡oh! Plomo en mi cola.
Inodorelli: -Jo, jo, jo.
Rolo: -No entendés, MMSL; Moki siempre usa la excusa del lag... ¡oh!
Inodorelli: -Jo, jo, jo.
Moki: -¡Oh! Hay lag, así no se puede...
Inodorelli: -Jo, jo, jo. Calla y pelea, Miko viejo.
MariaMartaSL: -Grrrr. Los mataré a todos... ¡Oh! Plomo en mi cola.
Inodorelli: -Jo, jo, jo.
Moki: -Lag. Si no fuera por el lag, sería un hombre.
Rolo: -Eres cobardor, Moki.

Inodorelli (izq.) y MMSL (der.) a los puños contra Moki.

Ya está bien, che. Pasemos a la versión de MariaMartaSL.

¿Y estos se hacen llamar Irrompibles?

MariaMartaSL: -¿Te dolió esa bala, Rolo? ¡Je!
Rolo: -¿Qué tal ésta a ti, mi gordita? Ji, ji.
Inodorelli: -¡Oh! Maldición, Rolo. Sólo eres un luchador de Jujitzu.
Rolo: -Taijutsu, no Jujitzu. ¡Ah! MariaMartaSL me apuñaló por la espalda. Maldita glotona (en realidad, glotón).
Moki: -Basta de matarme, che, el lag no me deja ser hombre.
Rolo: -Ji, ji. Calla perico.
Moki left the game
MariaMartaSL: -¿Moki se fue? ¡Pero si lo estaba amando!
Inodorelli: Sí... ¡oh! Plomo en mi cola.



¡Un pueblo demasiado chico para tres y un invitado!

Rolo: - Ji, ji, ji. Ya volverá... ese viejo perdedor.
Moki alias Capitán Hilachor join the game
Moki: -¡Oh! Acabo de entrar y ya soy cadáver.
Rolo: -Sí, fui yo, el lagor. Ji, ji.
Inodorelli: -Los mataré, ya verán.
MariaMartaSL: -¡Jua! ¡Oh!
Rolo: -¿Plomo en tu colita, MariaMartaSL?
MariaMartaSL: -Sí, Rolo. ¡Pero antes me cargué a Moki... esa ratita camper!

Sé que morí a más no poder, que Moki lideró de a ratos, que MariaMartaSL se defendió muy bien contra jugadores expertos y que con Rolo no jugué gracias a mi patético y caro ISP de aire. ¡Eso fue todo, amigos! Fue mi primera y, quizás, última nota (salvo que escriban a *losirrompibles@mail.com* y pidan más relatos de Inodorelli). Soy una diva, necesito halagos.

LA COMARCA

EL LUGAR DE REUNION PARA LOS ROLEROS

Otra oportunidad para el vampiro

Un parche que ni para curita sirve

Por Maximiliano Ferzzola

Cómo empezar este análisis sin herir ningún sentimiento? A ver... hmmm... ¡Ya sé! ¡Vampire: The Masquerade Redemption aún con el patch APESTA! No apesta tan hediondo como antes, eso seguro, pero sigue apestando, y eso es lo que cuenta.

Bienaventurados aquellos que encontraron en Vampire su juego, porque de ser así me imagino que será una maravilla onírica e idílica, ya que cuenta con más que excelentes gráficos y una muy interesante historia. Pero ésta es una revista que debe manejarse con objetividad. Y, con objetividad y aunque sea una lástima, Vampire, aún con el Patch (el mismo que publicamos ya en uno de nuestros XCD), no deja de ser un juego del montón, apenas salvado por la calidad de su argumento y de su espléndido arte. ¿Por qué decidimos hablar de Vampire? En XPC no analizamos los juegos patcheados sino tal y como salen originalmente a la venta, pero con Vampire teníamos tantas expectativas que decidimos darle una segunda oportunidad para que los muchos interesados puedan saber si vale la pena invertir su dinero en el juego.

El parche dice mejorar muchas cosas y después de horas y horas de juego solo me percaté de una: es posible salvar en cualquier parte, lo cual no es poco, pero tampoco lo esperado. La Inteligencia Artificial sigue siendo igual de deficiente. ¡Ah! ¿No lo notaron? Bueno, esperen llegar a la parte en donde sus héroes deben pelear en un castillo en pleno día y verán de qué les hablo. Parece que los muchachos disfrutan chamuscarse con el sol que entra por las ventanas, ya que no hacen otra cosa que lanzarse a una muerte segura. Como solo podemos controlar un vampiro a la vez, es imposible evitar que cualquier otro se ponga debajo de los mortíferos rayos. Lo peor es que cuando tratamos de salvarlo, el que controlábamos antes viene al lado del seleccionado y, para cuando logremos sacar a uno, el otro ya se habrá puesto imbécil contemplando el sol de frente. Si bien en los primeros niveles puede no importar demasiado que nuestros seres se la noche sean en verdad unos giles rampantes, a medida que vayamos avanzando esto se hará cada vez más frustrante. También hay trampas que sortear, trampas mortales, y por más que logremos que alguno de los vampiritos pase, los otros caen inevitablemente como Lemmings sin comandos. No sé ustedes, pero yo tengo estándares más elevados en cuanto a juegos. ¿De qué nos sirve una manzana completamente roja, brillante, resplandeciente, si cuando la mordemos sabe a los mil demonios? Las batallas siguen siendo igual de obsoletas, point and click, point and click, point and click mientras los personajes comandados por la PC gastan sangre tirando hechizos poderosísimos para vencer una rata a la que la escupimos y muere. Parece que los de Nihilistic no tienen en claro qué elementos hacen a la jugabilidad. Por segunda vez, encima, nos defraudan con el Modo Multiplayer. Lo único que hace el Patch es mejorar el ancho de banda de la conexión.



Pero que quede claro, Vampire: The Masquerade Redemption no es un mal juego, pero tampoco es la gran cosa y, desde ya, sigue sin ser lo prometido. A pesar de todo, hasta hace poco seguía primero en ventas en los Estados Unidos y acá muchos lo están jugando contentos. Lo cuál me lleva a la pregunta: ¿nuestras exigencias bajaron o el marketing nos puede? Tengamos en cuenta que Vampire: La Mascarada, el libro de reglas del juego de rol de lápiz, papel y dados, es uno de los más famosos dentro del ambiente rolero, tiene muchos fanáticos, y la mayoría usan computadoras. Pero desde nuestro lugar no podemos seguirle el carro a las tendencias y decir que éste Vampire es bueno, solo para no quedar mal con aquellos a los que les gusta el mundo de White Wolf o con los pocos a los que el juego les parece una maravilla. La única razón por la que creo conveniente no bajar el martillo y cerrar el caso contra Nihilistic es que prefiero esperar la expansión para Directores de Juego que, según dicen, está pronta a aparecer. Será cuestión de volver sobre este tema si vale la pena. Pero bueno, es un caso controvertido y "sobre gustos no hay nada escrito, m' hijo", decía mi bisabuela, así que "quien esté libre de culpas que tire la primera piedra" o algo por el estilo. Nooo, muchachos ¡era una joda! ¡Ouch! Mirá lo que hiciste, DaN... ¡Me rompiste el monitor! Que macana... no voy a poder jugar más a Vampire...

Nox Quest reúne aventureros

El esperado "modo cooperativo"

Por Pedro F. Hegoburu

En Marzo de este año (cinco meses "A.D.2", esto es, "Antes de Diablo 2") disfrutamos de un juego que cubría en parte el vacío provocado por el demorado lanzamiento de Diablo 2. Nos referimos a Nox, un RPG con muchas opciones... menos el modo de juego cooperativo.

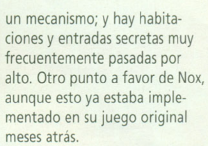
En Nox podíamos elegir tres tipos de personajes diferentes para completar la aventura en modo Single Player, que sólo se extendía por 10 capítulos. Para jugar Multiplayer disponíamos de los servidores de Westwood, pero la gran sorpresa (y debemos decir nada grata, por cierto) era que no se podía jugar en modo cooperativo con los demás participantes en una sesión: algo realmente llamativo y que jugó en contra de la aceptación del juego. Las opciones para jugar Multiplayer eran varias (cinco en total, desde Arena hasta Capture the Flag) pero el conocido y popular "modo coop" brillaba por su ausencia.

Hasta ahora.

La novedad que este mes les traemos es la aparición de un suplemento que nos permitirá elegir un nuevo tipo de juego llamado "Quest" (aventura). Lo más saliente de esta modalidad es que sirve tanto para Single Player como para Multiplayer (lo que aumenta la vida útil del juego una vez que hayamos terminado las misiones preestablecidas) y además nos permite disfrutar de esa experiencia hermosa que es el modo cooperativo de cualquier juego. Ya lo dijeron los filósofos de antaño: "El hombre es un ser sociable". Y alguien agregó: "No es bueno que el hombre esté solo", y tal vez por ello (para darle bola a José Hernández y su Martín Fierro) es que las compañías de jueguitos inventaron el modo cooperativo. Nota mental: dejemos de divagar y aflojemos con X-Files.

Volviendo a poner los pies sobre la tierra, lo primero que haremos será instalar el archivo en la PC. Ojo que no se trata de un patch, y además es gratis. Punto para Westwood. ¿Qué nos permite Nox Quest? La posibilidad de recorrer diferentes locaciones con un grupo de amigos (máximo 6 y mínimo un sólo valiente). Cada aventura consta de un mapa de un tamaño similar a los niveles del juego (bastante grandes) para que vos y tus amigos recorran peleando a diestra y siniestra contra bestias, mientras evitan trampas, descubren áreas secretas y resuelven acertijos. Justamente esto último es algo fabuloso de Nox y que no se ha visto implementado en otros juegos donde nos limitamos a cumplir tramas muy lineales. En Nox abundan los acertijos, y aunque no haga falta ser un genio para resolverlos es agradable toparnos con algo que nos obligue a pensar de vez en cuando. Las trampas pueden ser desactivadas o activadas según nos convenga; algunas puertas están cerradas y esto nos obliga a obtener una llave en particular o activar un mecanismo; y hay habitaciones y entradas secretas muy frecuentemente pasadas por alto. Otro punto a favor de Nox, aunque esto ya estaba implementado en su juego original meses atrás.





Las bestias son generadas por los denominados "Obeliscos de Convocación", que son un dejá-vu del arcade "Gauntlet". Para evitar que sigan pululando bestias por doquier nada más acertado que un par de golpes bien puestos y el Obelisco quedará hecho un conito de Vialidad Nacional.

Los diferentes mapas o áreas en Nox Quest van rotando de forma aleatoria, y cuando hayamos recorrido todos los disponibles veremos que comienza una nueva secuencia con los mismos mapas...



pero los bichos son más poderosos (similar a los tres niveles de dificultad de Diablo). Lamentablemente, cada vez que reiniciemos una sesión de Nox Quest nuestro personaje comenzará de cero, debido a que no se puede salvar el juego, y perdemos todos los objetos recolectados. Una pena.



En definitiva, creemos que Nox Quest es un agregado de primera calidad para el juego. Un buen trabajo de Westwood corrigiendo un punto débil de su producto, y una bienvenida adición gratis para los jugadores. ¿Qué más podemos pedir?

Sigue la política de buena onda en XPC así que encontrarán el archivo de Nox Quest en nuestro XCD2: ¡casi 29 megas de felicidad!

Mensajería instantánea y algo más

El boom de las comunicaciones

Por Fernando Martín Coun

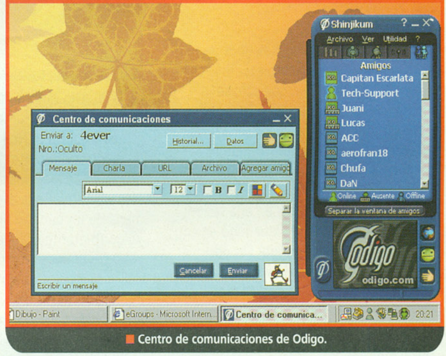
ICQ marcó un estándar en los programas de comunicaciones en Internet. Cada versión incorporó mejoras y opciones notables, haciéndolo, por otro lado, más complejo y tedioso para usar. Otras empresas no se quedaron sentadas mirando cómo les copaban el mercado sino que salieron a competir, como el caso de Microsoft y Odigo, con dos programas que incluyen algunas de las características de ICQ y otras que los hacen brillar con luz propia.

MSN Messenger

El software de Microsoft es el que menos se parece a ICQ. Tiene una interface muy simple e intuitiva; casi no hace falta buscar nada, todo está ante nuestros ojos y en castellano. Un requisito para la instalación es disponer de una cuenta de Hotmail o Microsoft Password, algo que a muchas personas les puede molestar pero que en realidad no se trata más que de un trámite que demora dos o tres minutos.

El procedimiento de instalación es sencillo y bien detallado. Luego de ejecutar el programa instalador y haber aceptado la licencia, nos pregunta si ya disponemos de una cuenta Hotmail o Password. En caso de no poseerla, deberemos seguir las instrucciones para crearla y luego volver a la instalación del programa; este paso requiere que estemos conectados a Internet. En la ventana siguiente nos pide que ingresemos nuestra cuenta y clave. Ahora sí, después de unos pocos pasos, podremos empezar a utilizar MSN Messenger.

Al terminar la instalación aparece la ventana principal del programa (y el pedido de conexión a Internet, si es que no hemos entrado aún). Una vez conectado, nos muestra una ventana con el indicador de nuestro estado y el de nuestra casilla de Hotmail. Como todavía no tenemos contactos, el resto de la ventana está vacía. A diferencia de ICQ, en este programa no podremos comunicarnos con otra persona, a menos que tengamos su nombre y apellido o su dirección de correo; por lo tanto, necesitamos de amigos que se lo instalen. Esta es una desventaja, ya que no tenemos la posibilidad de buscar personas al azar para conversar un rato o para hacer nuevos amigos.



Centro de comunicaciones de Odigo.

¿Ya convencieron a algún amigo para que lo instale? Ahora hay que agregarlo a la lista de contactos. Seguramente ya se habrán dado cuenta cuál es el procedimiento a seguir porque está a la vista (botón "Agregar") y bien explicado. Si la persona que agregaron está conectada van a ver su estado en "Contactos conectados actualmente" y si no lo está, en "Contactos no conectados". Si aparece un mensaje avisando que la otra persona no tiene instalado MSN Messenger puede ser porque no lo detecta en la red.

Al hacer doble click sobre un contacto nos aparece la ventana de mensaje instantáneo donde podemos escribir. Cuando nosotros enviemos un mensaje, al receptor le aparecerá una ventana en la parte inferior derecha del escritorio con las primeras líneas del mensaje y nuestro nick. De ahí en más queda establecida la conversación entre ambos. Si quieren guardar la conversación tienen que hacerlo antes de cerrar la ventana (Archivo -> Guardar) ya que



Nuevo mensaje entrante de Messenger.

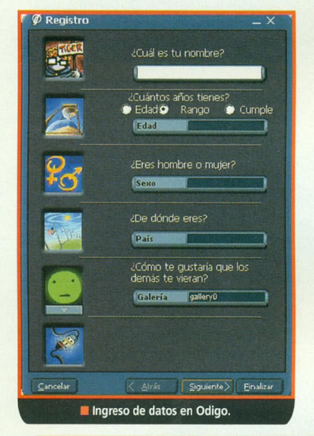
no queda archivada en un historial como en ICQ (además, los íconos gestuales no se guardan).

Con el botón "Hablar" podremos conversar por voz con la otra persona, hagan la prueba. ¡Funciona muy bien! La primera vez que lo intenten les pedirá que sigan las instrucciones para calibrar el micrófono y el volumen de los parlantes. Una vez terminada, aparecerá en la ventana de mensaje instantáneo la solicitud de conversación por voz con el contacto. Para poder utilizar esta opción sólo es necesario poseer una placa de sonido full dúplex, parlantes y micrófono.

El botón "Invitar" muestra un menú desplegable con los juegos que podemos iniciar junto con nuestro contacto, si es que ambos lo tienen instalado, para lo cual no se requiere de ninguna configuración especial ni explicación ya que es igual a la solicitud de conversación. Además, nos permite "Invitar" a otros contactos "Para unirse a esta conversación" (siempre y cuando hayamos terminado de "Hablar") y armar una charla entre varios amigos.



■ Buscar gente en pág./sitio con el Odigo.



■ Ingreso de datos en Odigo.

Otra de las opciones disponibles desde la ventana de "Mensaje instantáneo" es la de enviar un archivo, por medio de "Archivo" -> "Enviar un archivo...". Les recomiendo no hablar al mismo tiempo ya que sino la transferencia es mucho más lenta.

En la ventana principal del programa hay dos botones muy interesantes, "Llamar" y "Localizador". El botón "Llamar" sirve para establecer comunicaciones de voz con los contactos (en el nombre del contacto se despliega la palabra "Equipo") como en la ventana de mensaje instantáneo, y para llamar a teléfonos ubicados en los EE.UU. y Canadá (Marcar un número de teléfono...). ¿No me creen? Hagan la prueba y no se asusten porque no les van a cobrar nada, tampoco es necesario que la otra persona tenga computadora ya que recibe la llamada en su teléfono. Sobre los contactos, además, se despliegan los números telefónicos que hayan configurado en su perfil; estos números no los podrán marcar salvo que sean de personas que estén en los EE.UU. y Canadá. El botón "Localizador" solamente está disponible, seguro que ya se dieron cuenta, para EE.UU. y Canadá y sirve para que te retransmitan los mensajes a tu celular.

En la barra de herramientas, en la opción "Herramientas" -> "Opciones..." podemos modificar la configuración del programa, además de completar los datos de nuestro perfil en la solapa "Personal", botón "Modificar perfil...".

Un detalle muy interesante acerca de MSN Messenger es que la lista de contactos queda guardada en servidores de Microsoft, por lo que podrán desinstalar el programa sin temor a perder nada o iniciar

Características	MSN Messenger	Odigo	ICQ
Ultima versión disponible	3.0	2.5 Beta (Build 476)	2000a Beta v.4.31 Build 3143
Tamaño del instalador	646 kB	3,35 MB	6,15 MB
Idioma	Castellano	Castellano	Inglés
Costo	Freeware	Freeware	Freeware
Página Web	www.latam.msn.com	www.odigo.com	www.icq.com
Chat		x	x
Hablar	x	x	
Conferencia	x	x	
Skins		x	
Agrupar contactos			x
Base de contactos	Red	Local	Local
Historial		x	x
Búsqueda por afinidades		x	x
Transferencia de archivos	x	x	x
Iniciar juegos	x		x
Recuperar perfil	x		x

con su usuario en cualquier computadora ya que nuestros contactos siempre estarán presentes. Como atractivo extra, Messenger se integra automáticamente a Outlook Express, mostrándonos los usuarios conectados en todo momento.

Odigo... oh oh oooh oh

No sabía de su existencia hasta que lo vi entre las herramientas del segundo XTREME CD de agosto. Lo primero que me llamó la atención fue la posibilidad de incorporar al programa los contactos de ICQ, AOL Instant Messenger y Yahoo! Messenger.

Luego de la instalación, el programa intenta conectarse a Internet para configurar el perfil del usuario. Una vez terminado este paso se abre la ventana principal con varias opciones que por suerte están en castellano. Empezando por la izquierda, la primera solapa, "Páginas de onda", nos permite buscar páginas de Internet según nuestras preferencias. La segunda solapa, "Buscar gente en pág./sitio", nos permite conversar con personas que estén usando Odigo y navegando en la misma página que nosotros; además de enviarles mensajes, podemos crear o unirnos a un canal de chat o dejar una nota en la página. La siguiente solapa, "Buscar gente según interés", nos permite comunicarnos con personas de todo el mundo que usen Odigo. La cuarta solapa es un Navegador con información sobre el programa, actualizaciones, búsqueda de temas, etc. La última solapa, "Amigos", contiene los contactos incluyendo los de ICQ, AOL y Yahoo!.

Para agregar los contactos de ICQ es necesario ejecutar el programa incluido en el mismo lugar que Odigo, luego ir a "Archivo" -> "Red ICQ..." -> "Conectar" y completar los datos correspondientes. Una vez actualizada la base, en la solapa "Amigos", aparecerán todos los contactos de ICQ a los cuales podremos enviar mensajes haciendo doble click sobre su nick.

En la ventana del "Centro de



Messenger iniciando sesión.

comunicaciones", que aparece cuando queremos comunicarnos con algún usuario de Odigo, tenemos las siguientes solapas: "Mensaje", "Charla" (texto y voz), "URL", "Archivo" y "Agregar amigo". No creo que sea necesario extenderse en cada una de ellas aunque vale resaltar que la última solapa es donde hacemos el pedido para agregar a la persona a nuestra lista de contactos.

Antes de contactarnos con las personas podemos ver su estado de ánimo, así como sus intenciones. A diferencia de MSN Messenger, todas las conversaciones que mantengan se guardarán en un historial.

Para verlo al enviar Mensajes al contacto, tenemos que ir a "Utilidad" -> "Preferencias" y en la solapa "Mensaje" activar "Mostrar el historial reciente en la ventana de mensajes".

Si estamos chateando o hablando con un usuario de Odigo y queremos agregarlo a nuestra lista de "Amigos", tenemos que clickear en el botón "Datos" de la ventana del mensaje y luego en "Hablar...". Lo mismo si queremos cambiar de modo de comunicación, o sea, si estamos enviando mensajes y queremos chatear o enviarle un archivo.

Otra opción interesante es el "Homepager" que sirve para monitorear a los usuarios de Odigo que entren a una página determinada, que puede ser nuestra homepage. Para activarlo o configurarlo ir a "Utilidad" -> "Homepager" en la ventana principal.

Si queremos actualizar nuestro perfil o poner clave para iniciar la sesión, debemos ir a "Utilidad" -> "Personal" y "Cambiar mi clave" o "Cambiar mis datos personales".

Un problema importante es que si desinstalamos el programa, perderemos toda la información de los contactos junto con el número de usuario obtenido y la información del perfil. Para evitar este problema (o para instalar Odigo en una segunda PC, como ser la del trabajo), debemos guardar los archivos .odu y .odh que se encuentran en la carpeta C:\Archivos de Programa\Odigo\Db. Los archivos .odu contienen la información sobre la identidad (perfil y lista de amigos) y los .odh el historial de mensajes.

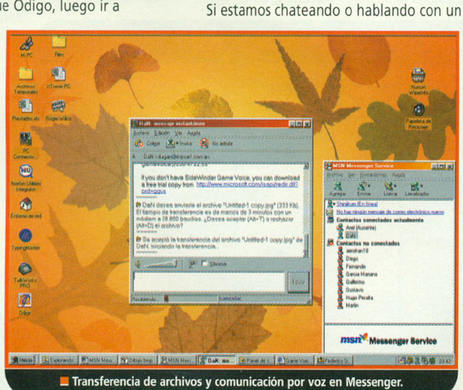
Otra de las particularidades de Odigo es la posibilidad de intercambiar el aspecto de la interface por medio de skins en la ventana principal en "Ver" -> "Realizar cambios en interface"; pueden encontrar algunos en el segundo XTREME CD de agosto, sección Add-Ons.

Este programa tiene más puntos en común con ICQ que MSN Messenger, aunque lamentablemente nuestro número de usuario no se puede recuperar como en ICQ.

¿Con cuál me quedo?

Cada uno tiene características que los hacen únicos. MSN Messenger nos brinda simplicidad, velocidad, privacidad y la posibilidad de marcar ciertos números telefónicos; en cambio, de Odigo atrae su compatibilidad con ICQ, su facilidad para hacer nuevos amigos y la posibilidad de monitorear a los usuarios que acceden a determinados sitios.

Una buena opción sería tener ambos programas instalados ya que cuantas más posibilidades tengamos para conectarnos más amplio será nuestro mundo.



Transferencia de archivos y comunicación por voz en Messenger.

LA COSA VISCOSA

NOVEDADES Y DEFORMIDADES DEL MUNDO DE LOS JUEGOS

VGA Planets

Naves y misiles por e-mail

Por Mario Marincovich

Hay una gran cantidad de juegos en línea que muchos de ustedes desconocen. En este caso voy a referirme a un juego de estrategia por turnos que se juega por e-mail. Una especie de TEG, pero de planeta a planeta, surcando la galaxia y destruyendo a las razas enemigas. ¡Presten atención todos los fanáticos espaciales de sagas del estilo Star Wars, Star Trek y Galáctica!

VGA Planets (VP) fue creado por Tim Wisseman a principios de los noventa. Tim nunca pensó que tendría tanta difusión. Ya se han vendido más de 60.000 copias a todo el mundo. Sumémosle a eso todas las copias shareware descargadas desde la red y tendremos cientos de miles de jugadores conectados, mandándose e-mails con los datos de las jugadas.

La sistemática del juego es fácil de entender. Lo difícil viene con la estrategia, pero de eso no nos ocuparemos hoy. VP se basa en tomar el control de una raza y hacerla competir contra otras (máximo once jugadores) a nivel militar y económico. Algunas razas son Los Federales, Los Lagartos, Los Fascistas, Los Cyborgs, Los Robots y Los Rebeldes. Cada raza posee características y habilidades únicas, por ejemplo naves invisibles, saqueo de planetas, asimilación de nativos, etc.

Para comenzar hay que conseguir un amigo que haga de anfitrión (se debe instalar todo el soft necesario) y otros amigotes para reventarse las neuronas. Otra opción (la mejor sin duda) es registrarse en servidores de terceros; es el caso de ROBO en www.robomaster.com, que hostea (alberga un juego) cientos de partidas al mismo tiempo. Este server simplemente se dedica a conectarse cada media hora a la red y recibir los turnos que le mandan los jugadores de todo el mundo. El ciclo del turno comienza cuando el servidor genera un archivo .zip para cada jugador, que envía automáticamente a tu casilla de correo. Todo se reduce a descomprimirlo en el directorio del juego, realizar las movidas, mandar mensajes, planear la estrategia y forjar alianzas. Al finalizar todo esto generaremos un archivo de turno que se envía al servidor. Cuando éste tiene todos los archivos de los jugadores de esa partida, o cuando se ha cumplido el plazo de entrega, el servidor los procesa y genera nuevos archivos para cada jugador, cerrándose el ciclo. La frecuencia de entrega de los turnos va de diaria a semanal, dependiendo de la partida en la que te hayas anotado. Además de la frecuencia, las partidas se diferencian por nivel de juego, condiciones de victoria, abundancia de recursos. Existe la posibilidad de jugar partidas sólo para la versión shareware, sólo para la versión registrada (con ventajas sobre la shareware) o con agregados que por ejemplo dan nuevas habilidades a las razas.

"Quizás todo esto les suene conocido de los juegos de estrategia en tiempo real, pero lo divertido aquí es interactuar con otras personas."

En una partida estándar empezamos con un planeta, una base y dos naves. Deberemos construir más naves y colonizar planetas para mantener nuestra economía. Explotaremos los recursos de cada mundo al máximo para conseguir los minerales necesarios para construir más naves y bases.

Quizás todo esto les suene conocido de los juegos de estrategia en tiempo real, pero lo divertido aquí es interactuar con otras personas. Muchos jugadores comentan que el pilar de VP es formar alianzas o tratados de paz momentáneos para darle tranquilidad a nuestras tropas y poder dedicarle más tiempo a la economía y suplir las desventajas de nuestra raza con las habilidades especiales de nuestro aliado.

Lamentablemente, VP no es un juego que nos agrade visualmente. Su interfaz está basada íntegramente en DOS, pero posee algunos agregados, como el VPA (una interfaz más copada), que lo hacen mucho más jugable y dinámico.

Resumiendo, para aquellos fanáticos de la estrategia por turnos, que piensan que un buen juego no se basa en los gráficos sino en la jugabilidad, VGA Planets es sin duda una divertida opción. Todos los archivos están disponibles en el sitio oficial (www.vgaplanets.com). Incluimos en nuestro XCD del mes la versión shareware con el agregado VPA y los manuales.

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

Comentarios

Hola, Martin / Hola a todos por ahí:

¿Cómo estás? ¿Cómo están? ¿Cómo están los suyos? ¿Bien? Así lo espero y se los deseo.

Tengo varias cosas que comentarles respecto al número 34 de agosto.

1) ¡JA! ¡Al fin te conocemos la jeta, Durgan!

2) Gothic... Por el argumento que resumieron en el Preview de este juego, me hace acordar a una novela fantástica (sólo un poco), que es la saga de la Puerta de la Muerte. En ella hay dos grupos de magos rúnicos (los Sartan y los Patryn). Los Sartan, después de una guerra, separan al mundo en sus cuatro elementos (aire, tierra, agua y fuego) y encierran a los Patryn en una cárcel, llamada el Laberinto (no, no se parece a un laberinto).

3) Earth 2150... Una preguntita, ¿tiene super unidades? Porque recuerdo muy bien el Earth 2140 que ustedes habían puesto como un buen juego y era bastante malo, porque pecaba de algo que para mí es terrible en la estrategia en tiempo real: Las "súper unidades" (tenía algo bueno y era el sistema de autobúsqueda de enemigos -ahora que lo pienso... ¿era algo bueno eso?-).

4) Rodrigo Peláez... coincido con usted en lo que se refiere a juegos. Ahora, una pregunta aparte ¿Es STW uno de esos juegos de estrategia, muy realista, casi al límite de ser odioso? No nos mal entendamos, me encantan cuando son tan realistas que son insoportables, es de curiosidad masoquista lo mío.

5) Maximiliano Ferzzola: Mi estimado... usted dice en su nota sobre Soulbringer que hay seis esferas de magia a controlar, siendo éstas AGUA, Fuego, Espiritu, Aire, Tierra y ¿AGUA? ¿El último elemento no habrá sido vino, para ser intercambiado y luego escanciado alegremente? Si fue así... ¡CONVIDEN!

Como siempre, en varios momentos de la revista me arrancan ustedes una carcajada... Por ejemplo: Sebastian Riveros en Terminus dice "... esto es ciencia-ficción y un par de sistemas lejanos y razas alienígenas no hubiesen caído nada mal."

Si, realmente mal no le vendría a un juego así, pero que así como está no sea CF... Los escritores de CF, cuando las tienen bien puestas, escriben cuentos (o novelas) mañana y en la puerta de al lado. Si bien uno lee con gusto las historias que se basan en civilizaciones a chiquicientos años en el futuro, donde el desarrollo tecnológico es tan grande que no se molestan en explicar las maravillas que leemos. Pero recibimos de mejor agrado las narraciones donde se habla de tecnología posible (por eso es CF), donde se nota que el escritor o es físico, biólogo, químico o sociólogo (o todas esas cosas). O busco y busco, estudio y estudio, para poder darnos una obra donde se nos presenta un futuro demasiado posible.

Por ejemplo: "Regreso a Titan" de Arthur Clark.

Otros que me causaron gracia son "Los Irrompibles". Jie Jie Jie. Me parece que ese comentario es más que suficiente.

Debo hacer notar la sencillez con que se desarrolló la nota de conexiones a Internet. Me aclaró varias dudas (aunque creo moriré con dial-up). Quedé asombrado que manejando información tan, relativamente, compleja, haya quedado tan bien aclarado.

Bueno, como anteúltimo broche final, vua a dá mi opinión con respecto al controvertido tema: PC o Consolas.

Me da la impresión (aunque esto no me guste para nada) que se quiere llevar a la PC nuevamente a la oficina, solo como herramienta. Si bien las Consolas son sólo para juegos, creo empezarán a reproducir CD's y DVD's (¿estoy loco o ya lo hacen?), conectarse a Internet y tener la capacidad de mandar mails y otras yerbas.

OJALA ésta no sea la idea, pero si así es, no creo podamos evitarlo.

¡Se me enojó el Mirage-m3!

¡Diablo!

¡Se me enojó el Santiago Videla.

¡Guarda!

Bueno, debo repetirles que la revista sigue siendo muy buena, pese a mantener un "estilo", no dejan de ser originales en cada número.

¡Es más! Ya me acostumbré a que sean originales y no me asombro más.

Un abrazo para todos

P.D.: Sigue sin gustarme el formato libro y el concurso en el correo de lectores.

Omarcito
El Gusano Vencedor

1) ¿Viste qué caripela? 2) Va a sonar raro, ¡pero justo estoy leyendo el cuarto libro de la saga! Hasta el momento me tiene bastante atrapado... 3) Santiago dice que "no al nivel del anterior". 4) Creo que el review de Rodrigo lo dice todo... Una verdadera lástima. 5) El muchacho está tirado en un rincón de la Editorial, cantando un amargo tango, y no se entiende demasiado la letra... Así que supongo que tu opinión no ha sido muy equivocada :)

A mis distribuidores de alegror

Estimadísimos dueños de mi alma y mente de Xtreme PC:

(¿No seré Sim de ustedes? Sólo espero no serlo del Dr.Picor.)

Ante todo quiero agradecerles la existencia. Aunque suene a demasiado, tendrían que saber lo mucho que se espera el dichoso día de salida de la revistica ésta que tengo frente a mí (y creo que hablo por muchos de nosotros, vuestros humildes lectores). Además imagino que ustedes algún día también estuvieron de este lado, de hecho lo siguen estando cuando esperan jueguitos, demos, Expos con fichines y chicas por doquier en los EE.UU. (aunque realmente estoy convencido que sólo miran a las niñas cuando les salen cataratas de los ojos de tanto ver monitores, pero eso no viene al caso).

Bueno les cuento que los sigo desde Mayo del '99. Yo fui uno de los tantos que

veía algo con el logo de Star Wars y me avalanzaba sobre lo que fuere. Así fui a dar con XPC. Desde ese día no dejo de compartir mi vida con ustedes. Tengo 27 añitos y realmente envidio mucho su trabajo (y me guardo la hipocrecía de decir "sana envidia"). También quiero expresar mi más sincero agradecimiento para Fernando Martin Coun, que me ahorró decenas de preciadas horas. Yo tenía pensado hacer un índice (seguro mucho más truchito) y empecé a esbozarlo una tarde fría de domingo. El lunes o martes, no recuerdo bien, contento fui a comprar la XPC y me encontré con la más que agradable sorpresa. Asi que, muchacho, levantaré una copa la próxima Navidad en tu honor.

Con respecto a mis gustos en fichines... Aventuras gráficas primero, después muy de cerca Hidden & Dangerous (sólo mi mujer puede describir mis caras y/o puteadas jugando a este fichín) y Driver. De las aventuras me gustó mucho Broken Sword I y II. Los jugué hace unos días y me parecieron espectaculares. El 1 tal vez un poco mejor. ¿Saben si habrá alguna 3ra. parte? Me pareció un juego con un guión realmente muy bueno, cosa que hoy por hoy un poco está faltando. La saga Monkey Island me pareció muy buena, y coincido con Leo Panthou en que decayó un poco con MI3. Habrá que esperar. A veces es más dificil mantenerse en la cima que llegar hasta ella...

¿Alguien ha jugado a Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh? ¿Qué tal es? ¿y The Last Express? Contesten uds., o si llegan a ser publicadas estas líneas, que algún alma por favor mande mail, desde ya, muchas gracielas.

Muchachos, les quiero contar algo que me ha pasado con el TetFun 2000. A mí me gusta mucho Tetris, me parece un juego muy interesante y adictivo. Llegué a formatear 3 veces el rígido (tengo2) para estirar los malditos 7 días de prueba (mi esposa está de testigo). Y he aquí el dilema... cómo un juego de 15 ó 20 años más o menos puede seguir siendo espectacular. Como Galaxian o Galaga o el GLORIOSO y me pongo de pie para nombrarlo "1942" pueden seguir produciendo esa cosa de no poder largar la PC ni para ir a mear. Yo, y con esto termino, dudo muchísimo que hoy en día haya un juego que llegue a perdurar tanto en el tiempo como estos que nombré. Porque, chicos, seamos sinceros... no me digan que 1942 no es más adictivo que muchísimos de los juegos que pululan por ahí...

Gracias por todo y sigan así. Saludos para todos y a ver cuándo ponen en práctica la canaleta de chat.

P.D: ¿Cómo catzo se puede comprar algo en la net sin Tarjeta? (Tetfun 2000). ¿Alguien trató de formar una flia. normal en Los Sims? Ya sé la respuesta, no hace falta que contesten... Somos muchos los alumnos del Doc.

Ustedes que saben de todo, ¿hay alguna remotísima posibilidad de que hagan un Midtown Madness de Buenos Aires? Ya que se acuerdan de Ezeiza en el Flight Simulator...

Max Kettner
maxkettner@hotmail.com

¿Y para qué se tienen dos ojos, Max? Con uno se miran los juegos, y con el otro las chicas de la exposición...

Creo que no hay ninguna opción para comprar sin tarjeta de crédito en Internet, y con respecto a lo del canal de chat, pronto tendremos una sorpresa más que interesante, se los prometo...

Por último, yo te diría que te vayas olvidando de lo de Midtown Madness en Buenos Aires... Es una excelente idea, pero creo que sólo tendría éxito en estos pagos.

Por el otro lado, pensá que acá en BA podés hacer casi cualquier locura con el auto, y no pasa nada. ¡Mejor que en MM!

¡Somos fanáticos!

Guachines, capos y colegas de XPC:

Nosotros somos: Patón, Chichón y Aspiradora; y nos hacemos llamar "Miga".

En fin, somos tres salames fanáticos de la PC y principalmente, de la gran y aclamada revista de Argentina: XTREME PC.

Les queremos hablar de los "megafracasos" del mundo de la informática. Al pasar el tiempo nos hemos dado cuenta que las empresas se están matando en una contínua guerra de "placas gráficas" de textura de hasta... En síntesis, no te dejan respirar, "que Voodoo de acá, que TNT por allá, que Banshee, que Diamond, etc, etc."

Parecería que es todo un complot; compañías creadoras de "preciados" juegos (que nos atrapan varias horas) piden cada vez más requerimientos, y las empresas como 3dfx aprovechan esto y cada 2x3 sacan una nueva placa, que te deja hasta la casa en 3D, y encima de esto cada vez más caras (aunque lo disfrutamos muchísimo, luego de conseguirla).

Bueno, por otro lado, la revista es UNA MAZITA, UNA JOYITA, UNA "PEPA DE ORO" (los agrandamos un poco, pero no importa, la revista está muy buena), somos unos aficionados y seguidores desde diciembre 99', y lo vamos a seguir siendo, porque la verdad vale la pena.

Una cosita más y no robamos más de su tiempo; tenemos Oppossing Force y nos quedamos en una parte donde hay un monstruo verde gigantesco, al que le tenés que disparar en ambos ojos (eso es lo que suponemos).

¿Cómo hacemos para pasar esa parte tan difícil?

P.D: Nuestros nombres son Nico, Facu y Napo.

Patón, Chichón y Aspiradora
facuman@sinectis.com.ar

Es fácil. Para matar al muchacho verdolaga, lo que tenés que hacer es apuntar con los lásers que se encuentran al costado de la plataforma, apuntando a los ojos (unos cosos negros bastante desagradables). Cuando le pegás a los dos ojos, se le abre la panza al bicho. Ahí tenés que tirarle un misil o algo poderoso. Esto hay que hacerlo unas cuatro veces, más o menos, y ¡voilá! El muchachito pasa a mejor vida.

¡Ah! En cierta ocasión, el mostro va a romper parte de la plataforma donde están los lásers. Para poder llegar vas a tener que usar el alien que funciona como un "grapling hook". ¡Suerte!

Maldito mercado

Esa es la palabra exacta con la cual defino al mercado argentino del Video Juego. ¿Por qué digo esto? El tema es el siguiente: Resulta que hace un par de años atrás la gente se quejaba de que los juegos originales para PC eran demasiados caros (estaban en lo cierto), ahora resulta que después de innumerables esfuerzos de las distribuidoras se ha logrado alcanzar que un juego que antes costaba entre $120 y $90 ahora se pueda conseguir como caro a $55 o mucho menos, ej :Earth Worm Jim 3D ($35),Diablo 2 ($54), etc.

Pero he aquí el problema, ya que parece que a la gente no hay reducción de precio que la conforme. O está demasiado mal acostumbrada a consumir porquerías como las copias (seguramente porque nos creemos más vivos), y esto es fácil de afirmar ya que los números que arrojan las distribuidoras tienden mes a mes a bajar.

Y para colmo parece que este cáncer de la piratería ahora atacó a la increíble Sega Dreamcast, que parecía venir por buen camino, donde en poco tiempo se podía apreciar una baja en los precios de los juegos.

La verdad que ya estoy podrido de la gente que tiene doble discurso con el tema de las copias y que después termina apoyándose en ellas, o que para colmo son los mismos que se quejan de la mala calidad de algunos titulos cuando son ellos los principales encargados de hacer mierda un mercado tan hermoso como éste.

Gracias!

Julian Dario Nespola
anespola@infovia.com.ar

Con respecto a la piratería en la Dreamcast, este mes Santiago hizo un informe especial en nuestra revista hermana, Next Level, que está realmente interesante.

Homenaje a las aventuras gráficas

"That´s the second biggest monkey head I´ve ever seen".

¿Cómo es posible que con sólo una sola frase, un juego pueda hacerme tan feliz y hacerme sonreír de tal forma, que para que mi buen humor se fuera, tuvieran que decirme que en 2 minutos se acaba el mundo?

Inmediatamente me transporté en el tiempo y ahora estaba en el año 1995 y podía ver con claridad cómo un chico 5 años más joven que yo se descostillaba de risa con las divertidas ocurrencias del único pirata que podía mantener la respiración durante 10 minutos.

Vuelvo a la realidad. Pienso que hubiera sido de mi vida si nunca hubiese conocido lo que es una aventura gráfica. ¡Arghhh!

Nunca más voy a volver a pensar cosas tan desagradables.

En fin, muchachos, y querida gente de Next Level, las AG son lo mejor, especialmente ésas que nos transportan al Caribe y nos ponen en la piel de un aprendíz de pirata capaz de cag@$ (¿a palabras?) al más malo de los malos.

P.D: Un consejo, Guybrush, yo discutiría muy seriamente con Elaine quién lleva los pantalones en esa familia ya que con cada macana que te mandás terminás con la cara roja por una trompada de tu amada esposa.

Y no te preocupes. No sos el único que aún puede oír, en el silencio, a esos fastidiosos monos.

Ignacio Silvosa
ignaciosilvosa@hotmail.com

¿Me imagino que cuando dijiste "En fin muchachos, y querida gente de Next Level, las AG son lo mejor..." quisiste decir XTREME PC, ¿no? Ya sé que somos los mismos... ¿o será que te equivocaste de revista? :) ¡Guybrush en la PlayStation 2! :)

Cirugía plástica de una truchada

Los últimos recursos de un gamer pobre (léase avaro)...

Mi sueño de tener un juego original se queda en eso... sólo un sueño. Los precios, si bien han bajado un poco, aún no están a mi alcance, o mejor dicho, al alcance que yo quisiera. Pero como dice el dicho, "persevera y triunfarás", he desarrollado varias estrategias para aplacar mis deseos de estar dentro de la legalidad, hasta que mi momento llegue. A continuación les detallo algunas de las ideas que encontré mas útiles (¿¡con esto quizás se constituya un nuevo hobby, quien sabe!?)...

- A las versiones "non sanctas" que tengan de los juegos, dibújenles una tapa y contratapa (si, a mano) usando acrílicos, aerógrafo, hojas Canson, palitos de helado, tergopol, cegelín, pinceles y pinturas especiales, etc..
- Después, hagan lo mismo con el CD en sí mismo, pero ¡ojo! no pinten el lado en donde está la información! (si no saben cuál es, consulten con su proveedor).
- Una vez concluido el trabajo con el CD, tomen una caja de zapatos (o similar) y procedan de la misma manera, imitando los trazos del original al tun tun. Cuando se haya secado la pintura, pongan el CD y un manual dentro de la caja (puede ser un manual cualquiera... de cocina por ejemplo).
- Afanen un cacho de "papel film" de la cocina (ya que estaban por allí) y recubran con él toda la caja. Péguenle una etiquetita que diga "$69,99" (o superior) y si pueden, pónganle un código de barras (si bien esto ya es un lujo, le da un mejor efecto). Yo por ejemplo, a Half-Life, le puse el código de una mermelada de kiwi.

¡Felicitaciones! Ahora ya tienen su propio HMOG (Home Made Original Game).

Otras formas de aplacar sus deseos de tener un original (pero no tan buenas como las detalladas anteriormente) son:

- Ahorrar dinero.
- Realidad Virtual.
- Hacer changas para ahorrar dinero.
- Lobotomía.
- Escribir una carta como ésta, a revistas que premian cartas como ésta.

Bueno, este fue mi e-mail para Xtreme PC, y... ¡espero que les haya gustado! ¡Chauchas!

P.D: Saludos a Pablo Castro (del staff de Nuke) quien fue mi guía espiritual para este proyecto.

A.C.C. (SperMan)
"Don't Let Me Original-less"

Muy buena tu receta, A.C.C. De todas formas, me parece que te va a salir más barato comprar el original, ya que entre todos los materiales y el trabajo que te lleva creo que gastás lo mismo. Obviamente, no tiene ese feeling de "made in casa". :)

Una duda

¡Hola!

Mi nombre es Roque Ezequiel Juárez, tengo 16 años y quería decir que su revista es la mejor.

Bueno, el motivo por el cual les escribo se debe a que un amigo mío me comentó que formaron un fórum de discusión con respecto a los juegos y temas de la revista, y quería saber cómo podía formar parte de ese fórum; además, me comentó que se reunieron en Confederación, a donde concurrió Martín.

Quería agregar si me podían informar dónde puedo encontrar un driver para una Voodoo 1, el cual sea compatible con OpenGL, ese programa que incluye MDK2 y otros juegos, porque tengo dos máquinas en red y no puedo jugar a otros juegos (multijugador), ni ése que es para uno.

Muchas gracias por su tiempo y me encantaría recibir un poco más de información sobre ese fórum.

Me despedí. Saludos para todos. ¡Adiós!

Roque Ezequiel Juárez
crazyhorse_net@yahoo.com

Roque:

El fórum al cual vos hacés referencia es una lista de correo creada por lectores de la revista. La dirección para poder suscribirse es la siguiente: www.egroups.com, buscá la lista de XTREME PC.

Los drivers de la Voodoo1 están en el XCD2 de este mes.

¡Qué macaco!

Editores de Xtreme Pc:

Cuándo abrí la revista y leí la nota del editor, me dije, ¡ja! Un desafío -encontrar al macaco Jojo Jr.-, qué pavo, pensé, pero me había equivocado. Sin titubear preparé mis pupilas y estudié muy bien la imagen del simio que se encontraba en la primera página, para que mi búsqueda sea más efectiva.

No había caso, había recorrido página por página, renglón por renglón, imagen por imagen, pero ¡No!, ese maldito mono se me había escabullido, y en ese momento se formuló en mi mente una pregunta: ¿No se habrán olvidado de esconderlo en la revista? No creo, los que hacen Xtreme PC son profesionales y no jugarían así con la bondad de sus lectores. Luego de muchas horas de búsqueda desistí, conformándome que sabría el resultado del acertijo cuando me llegara el próximo número de la revista.

Mis ojos no dan más. Algún día te encontraré Jojo Jr. aunque sea lo último que haga, lo último que haga...

P.D: Excelente el adelanto de Escape From Monkey Island, y muy buenas las demos.

PD2: ¿No me dicen dónde estaba el Macaco?

Pablo Iza
Pablo151@hotmail.com

Pablo (y todos los que mandaron urgentes mails para revelar la ubicación de Jojo Jr.), si has sido un lector ordenado, supongo que ya habrás visto las News de este número, en donde nuestro amigo DaN puso fin a la incógnita acerca de cuál era el macaco correcto. ¿No era tan difícil, no? A veces las cosas están tan adelante de nuestras narices que no las vemos...

Traductor de Idiomas

Gente de Xtreme PC:

Primero que todo un gran abrazo porque la revista me parece la más fascinante que jamás haya visto y encima de todo ¡es Argentina!, algo realmente digno de destaca. Tengo todos los números salvo el primero, que hoy en día no me convendría adquirirlo, salvo para completar la colección. Disculpen que los adule tanto, pero pasa que es la primera vez que escribo a una revista de videojuegos; tengo 18 años y sigo los videojuegos desde el legendario Family Game, con esa banda de juegos que para el entonces era un lujol; después me pasé a una 286 XT, pero los juegos de la época eran muy deficientes y realmente no le di mucha bola. Después me compré la Mega Drive, (Epoca de Oro), que me pareció fantástica, no tanto por su calidad sino por los títulos que sacaba al mercado, y para finalizar el ciclo la Super Nes, con juegos de gran calidad como Donkey Kong Country y otros.

Lo curioso fue que un día (y un poco antes de comprarme la Super Nes), en la fila del colegio primario escuché que unos compañeros comentaban: ¿Y entonces qué hago con el pollo de goma, lo utilizo en la soga y...?, yo no entendía nada y empecé a preguntar, me comentaron de un juego que se llamaba Monkey Island, que para ese entonces ya estaba en CD, a color y en varios idiomas, y me empezó a interesar, y es por ese tipo de juegos que hoy en día no pruebo otra cosa que no sean juegos de PC, y creo que en la actualidad no sé si los juegos de las últimas consolas utilizarán más poligonos o no, pero lo que es cierto es que los juegos de PC tienen más definición en pantalla porque utilizan un monitor y además posibilidad de amplias resoluciones, por otra parte el mercado de PC de vez en cuando lanza juegos realmente inteligentes, MUY elaborados, y para finalizar, piensen esto: Las consolas fueron creadas para aprovechar la demanda en lo que a juegos se refiere, por lo cual sus fabricantes utilizan una mentalidad empresarial para fabricarlas, fijan su atención hacia la demanda en masa, a pesar de que son diseñadas sólo para juegos, cierta porción de nosotros queda afuera, el público que espera otro tipo de juegos, que escapen a lo común.

Por el contrario, la PC en sus inicios fue creada como herramienta de trabajo, por lo cual rinde varias prestaciones y los fabricantes de videojuegos pueden ofrecer productos, los cuales si disponemos de una PC realmente adaptada a los tiempos que corren podemos disfrutar en todo su esplendor.

Perdón por desviarme, pero mi carta realmente iba dirigida a ustedes porque a mi me encantan los juegos de Rol, onda Baldur´s Gate, y cuando me compré Planescape: Torment me encontré con que está todo en inglés. La cag... es que la versión de nuestro país es con ¡los manuales en castellano y el juego en inglés! Es algo realmente absurdo siendo que un juego de ese tipo hay que entenderlo y más aún cuando ganamos experiencia con los diálogos. Yo creí que entendería bastante, pero tiene vocabulario muy avanzado y al final me pudrí y terminé no jugándolo más.

La pregunta es: ¿Existiendo tecnología como la de hoy del formato MP3, por qué merda no la utilizan con otro tipo de extensión (en caso de que quieran que no se pueda modificar), ¿y hacen el juego en varios idiomas? Yo comprendo que tal vez pensaron que en estos territorios el juego no sería tan rentable y no valdría la pena garparle más al distribuidor para traducir el juego completo, pero ¡por qué!, si Baldur´s Gate fue todo un éxito.

El único remedio que me queda aunque considero que no existe es que me recomendaran algún tipo de traductor de Inglés a castellano que se le pueda aplicar al juego, en caso de que lo haya (lo dudo mucho) por favor comuníquenmelo.

Un abrazo grande a la revista más grande de la Argentina.

Javier Cannia
acannia@pinos.com.ar

La idea que vos comentás es buenísima (lo de varios idiomas en MP3) pero por el momento no oimos nada de alguna compañía que lo quiera poner en práctica, tal vez por el tiempo (y dinero) que insume realizar semejante trabajo de traducción.

Y el traductor que mencionás, tampoco existe. Una macana...

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

más fácil que nunca!

números atrasados

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLE-CCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / **NUMERO 2 (Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / **NUMERO 3 (Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / **NUMERO 5 (Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. / **NUMERO 7 (May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / **NUMERO 8 (Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / **NUMERO 9 (Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / **NUMERO 10 (Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / **NUMERO 11 (Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / **NUMERO 12 (Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / **NUMERO 13 (Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / **NUMERO 14 (Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / **NUMERO 15 (Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más. / **NUMERO 16 (Dic. 98):** Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V - Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más.

Marzo 1999 — NUMERO 17



Reviews: Simcity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA Baldur's Gate y más Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz

Abril 1999 — NUMERO 18

Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS

Mayo 1999 — NUMERO 19

Reviews: X-Wing Alliance Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra Parte) - R. Evil 2 - Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos: BTCOD

Junio 1999 — NUMERO 20



Previews: Informe Especial de la exposición E3 - Reviews: Star Wars Ep.1: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da Parte) Ring - Trucos: Phantom Menace - S.Park Worms Armagedon

Julio 1999 — NUMERO 21



Reviews: Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más / Soluciones: Black Dahlia - Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need f. Speed 4

Agosto 1999 — NUMERO 22



Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma- Primera parte Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear 2

Septiembre 1999 — NUMERO 23



Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos: Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II

Octubre 1999 — NUMERO 24



Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II Diablo II / Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver Re-Volt - C&C: T. Sun Soluciones: Discworld Noir - H&D (1ra Parte) EverQuest - Trucos

Noviembre 1999 — NUMERO 25

Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Diciembre 1999 — NUMERO 26



Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos

Enero 2000 — NUMERO 27



Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Febrero 2000 — NUMERO 28



Previews: Baldur's Gate II NFS: Porsche Challenge Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones: Indiana Jones y L.M.I. (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

Marzo 2000 — NUMERO 29



Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 Earthworm Jim 3D y más Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da parte) Trucos: Alien vs. Predator - Odium - Nox y más!

Abril 2000 — NUMERO 30



Previews: Force Commander - Homeworld: Catadysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más!

Mayo 2000 — NUMERO 31



Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 2000 — NUMERO 32



Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 2000 — NUMERO 33



Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 - Sacrifice - Soluciones: MDK2 - Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire - Independence War y más!

Agosto 2000 — NUMERO 34



Especial: Informe saga Monkey Island - Previews: Commandos 2 - Simsville Reviews: Diablo II - Deus Ex - Soluciones: Metal Fatigue y Deus Ex - Trucos: Deus Ex - Flying Heroes - Earth 2150 - Shogun: Total War

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de la revista (menos el 4 y el 6 que están agotados), por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (**011**). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

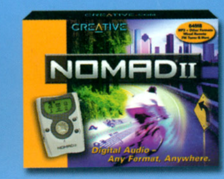
El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26, 33 y 34).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Entretenimiento
Es algo personal
Creative Labs
Es Entretenimiento Personal















Creative Labs, líder en multimedia, introduce el nuevo concepto en entretenimiento: Personal Digital Entertainment (PDE). A través de productos como Nomad II y WebCam Go, usted puede llevar la experiencia de Creative a cualquier lugar y disfrutar de su música MP3, tomar fotos de su familia y grabar sus memorias en formato digital. Además, ¡tenemos lo mejor en actualizaciones para su PC! El nuevo 3D Blaster Riva TNT2 PCI ofrece 32MB de calidad en gráfica a un precio económico. En cuanto al 3D Blaster Annihilator2, ésta es simplemente la tarjeta de gráficos más potente del mundo. Con el SoundBlaster Live! MP3 Studio usted puede crear y modificar archivos MP3 con efectos Environmental Audio (y llevarlos en su Nomad II!). Todo lo que es entretenimiento para su PC está con Creative.

Creative Labs: Entretenimiento Personal de forma digital.

CompuCompras, CompuMundo, Falabella, Garbarino, Jumbo, Musimundo, Supermercados Libertad



WebCamGo



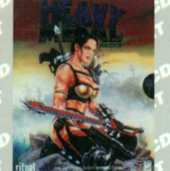
Nomad II

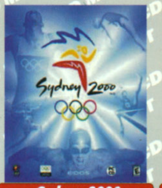
CREATIVE

PERSONAL DIGITAL ENTERTAINMENT
Comienza Aquí.




Diablo II


Heavy Metal FAKK 2


Sydney 2000


Icewind Dale


Deus Ex

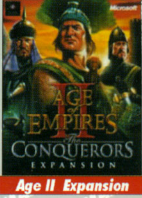

The Sims: Livin´Large

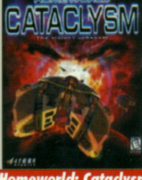

Metal Fatigue

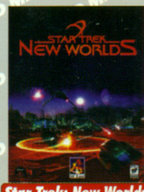

Kiss Psycho Circus



Grand Prix 3


Age II Expansion


Homeworld: Cataclysm


Star Trek: New Worlds



















VENTA TELEFONICA

Envíos a todo el país
4393-2688 ó 4372-5900

Información adicional sobre productos y formas de pago:
cdmarket2@memotec.com.ar


Hasta 12 cuotas


Entregas en 24, 48 y 72 hs

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
Lunes a Viernes de 10 a 20hs



CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
Lunes a Viernes de 9 a 19hs

AMERICAN EXPRESS



Heavy Metal F.A.K.K.2 • Blair Witch Project • Rugby 2001
Age of Empires II: Conquerors Expansion • Team Fortress 1.5
Tony Hawk's Pro Skater 2 • Stupid Invaders y mucho más!

Además:

Quake III Arena: Rocket Arena 3
Quake III Arena: Jailbreak
Quake III Arena: Capture the Flag Classic
Nox Quest 1.2
Unreal Tournament 428
Diablo II v1.03
Icewind Dale 1.06
The Sims: Skins nuevos
Mechwarrior 4: Vengeance (Video)

XTREME PC

ISSN 0329-5222

Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.

CD1
SEPTIEMBRE 2000

XTREME CD

Drivers

Actualizados para tu placa de video!

Otros utilitarios:

- DirectX 7.0a
- GameSpy Arcade 1.0 Beta
- MSN Messenger Service 3.0
- MusicMatch Jukebox 5.1
- RealPlayer 7.0 Basic
- Spam Buster
- SpeedNet 4.1
- TweakUI para Windows 98
- Webshots



Jugá y hablá con tus amigos en internet!

Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.

XTREME PC

ISSN 0329-5222

El presente CD corresponde a la edición Número 35 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.

CD2

SEPTIEMBRE 2000

